
Миры
Говарда Филлипса
Лавкрафта
Иллюстрированная
энциклопедия

МИРЫ
Говарда Филлипса Лавкрафта
Иллюстрированная энциклопедия



I

УДК 821.161.1-1
ББК 84 (2Рос-Рус)6
М64

Серия «Самая страшная книга (подарочная)»

Оформление обложки *Алексея Провоторова*

М64 Миры Говарда Филлипса Лавкрафта. Иллюстрированная энциклопедия. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 112 с. — (Самая страшная книга (подарочная)).

ISBN 978-5-17-113621-5

Это первая попытка русскоязычных исследователей обобщить и представить на суд читателей сведения о Божествах, Расах и Созданиях, порожденных плодовитой фантазией Говарда Филлипса Лавкрафта и его последователей — таких, как Брайан Ламли, Роберт И. Говард, Август Дерлет и другие. В работе над книгой принимали участие писатели, редакторы, художники и специалисты по творчеству Лавкрафта, что позволило сделать сей труд максимально точным, аккуратным и близким как букве, так и духу литературных первоисточников. Издание представляет собой богато иллюстрированный справочник по Пантеону и Бестиарию Лавкрафта с указанием названий, имен, произведений и авторов, и будет интересно и полезно для всех, кто всерьез интересуется Мифами Ктулху и дерзает погрузиться в пучины Космического Ужаса глубже, чем когда-либо прежде.

Содержание

II. ЗВЕЗДНЫЕ РАСЫ

III. СУЩЕСТВА

От авторов

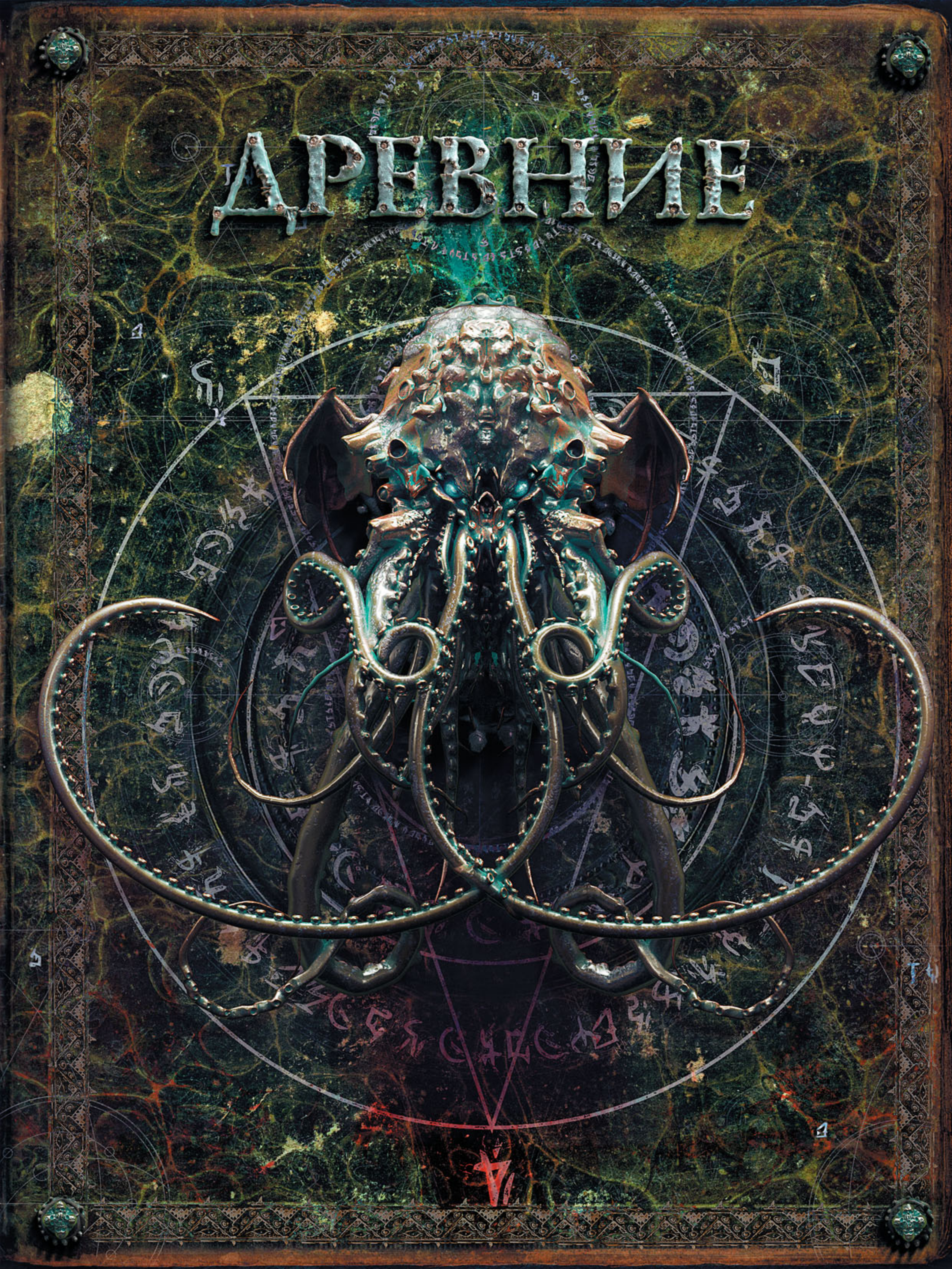
Было бы нелепо и оскорбительно с нашей стороны полагать, что читатель, обративший взор на это издание, знать не знает и ведать не ведает, кто такой Говард Филлипс Лавкрафт и чем джентльмен из Провиденса славен. А потому не станем здесь излагать еще одну биографическую справку, обойдемся без ненужных экскурсов в историю и очередных исследований влияния Лавкрафта на современную культуру — за нас это всё многократно проделали другие, куда более значительные авторы и всемирно известные лавкрафтоведы.

Не будем и убеждать вас, сколь велик и значителен наш скромный труд. Позвольте только уверить, что книга эта создана с любовью, прилежанием и изрядным благоговением по отношению как к самому Мастеру, так и, разумеется, к богатому творческому наследию, оставленному Им самим и Его учениками, соавторами, коллегами.

Над томом этим работали в первую голову те могучие адепты, что уже на протяжении многих лет изучают пантеон и бестиарий Лавкрафта, а помогали им несколько неофитов, тщетно страждущих укрыть покрывалом вековечной межзвездной тьмы города и селения, жители которых изъясняются на русском языке. Несчастные последователи культов Великого Ктулху и Дагона, мы страшимся гордыней своей навлечь на себя гнев Древних, пусть и рискнули по-своему взглянуть на них, а также на Звездные Расы и удивительных жутких Существ, порожденных фантазией великого визионера.

И мы лишь льстим себе слабой надеждой, что плоды нашей многомесячной кропотливой работы будут оценены теми, кому тайные знания и сновидческие путешествия столь же дороги, как нам самим. В конце концов, все мы слышим зов из глубин, влекущий нас к Вратам, имя которым Йог-Сотот, страж которым Йог-Сотот и ключом к которым служит Он же. Йа, Йа, Ктулху, Фхтагн!..




ДРЕВНИЕ

Абот

Abhoth

«Серая масса дрожала и колыхалась, непрерывно разбухая, и из нее, многообразно отделяясь, рождались тела, расползавшиеся по гроту во все стороны».
Кларк Эштон Смит

Из недр горы Вурмисадрет, что высится среди Эйглофианских гор в Гиперборее, происходит множество мерзких уродливых тварей, и все они рождаются в одном отвратительном месте — Источнике Нечисти по имени Абот.

Находящийся в скользкой от грязи пещере, окруженный глиняными берегами, он заполняет своей жуткой серой массой целое подземное озеро. И в этом озере идет непрерывный процесс гадостного размножения.

Ежесекундно из Абота выбираются всякого рода дрянные создания — то склизкие, то покрытые шерстью, то чешуйчатые, то и какие вовсе невозможно вообразить! И все они непременно имеют самый неприглядный вид, что только могут иметь живые существа. Удаляясь от Абота, они быстро увеличиваются в размерах. А те, что оказываются недостаточно проворными и способными, тут же погибают, пожираемые многочисленными ртами, зияющими в жуткой туше их родителя.

Будучи древним божеством и обладая мощным, но извращенным и циничным сознанием, Абот общается посредством телепатии. А отсутствие зрения возмещает тем, что выпрастывает непрерывно меняющиеся щупальца, которые исследуют всякого, кому хватает смелости к нему подобраться. И если на ощупь он определяет несчастного посетителя пригодным для своего пищеварения, то неизбежно затягивает в свою движущуюся массу.

Придуман Кларком Эштоном Смитом для рассказа «Семь испытаний» (The Seven Geases, 1934) из его Гиперборейского цикла.



Азатот

Azathoth



«...его останавливало только упоминание об Азатоте — из книги «Некрономикон» он знал, что этим именем обозначают исконное зло, слишком ужасное, чтобы его можно было описать».
Г. Ф. Лавкрафт

В черной бездне за гранью Вселенной, на ониксовом троне восседает слепой и безумный султан-демон Азатот. Он — абсолютный ядерный хаос, повелевающий временем и пространством. Бесформенный кошмар, лишенный жалости, что мерзко клубится и бурлит в самом центре бесконечности, убаюканный монотонным воем пронзительных флейт и оглушительным грохотом барабанов.

Путь тех, кто преступил грань миров, лежит к его сумрачному трону, но приблизиться к нему и произнести вслух имя вечно грызущего и бесконечно ненасытного Азатота не посмеет ни один. И горе тем, кого направит к нему Ньярлатхотеп, коварный посланник слепых и безликих Иных богов, что нелепо пританцовывают под сводящую с ума мелодию Азатота.



Впервые его имя упомянуто в названии рассказа Г. Ф. Лавкрафта «Азатот» (Azathoth, 1922), после чего — в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927) и рассказе «Сны в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932).





Бокруг

Bokrug

«И так не осталось ничего от древнего города Иб, кроме идола из камня цвета морской волны, вырезанного в форме Бокруга, водяной ящерицы».
Г. Ф. Лавкрафт

Древние легенды, что записаны в свитках Иларнека и высечены на колоннах Кадатерона, рассказывают о злом роке, покаравшем славный город Сарнат. Когда-то на его месте, возле большого озера, высился другой город, выстроенный из серого камня и называвшийся Иб. Его населяли уродливые существа с рыхлыми, как у медуз, зеленоватыми телами, выпуклыми глазами, толстыми отвислыми губами и ушами самой необычной формы. Поговаривали, будто в одну из ночей они спустились с Луны на окутанную густым туманом землю Мнар и заселили этот каменный город. Они разжигали по ночам костры, приносили жертвы и в немом молчании устраивали жуткие пляски вокруг идола, вырезанного из камня цвета морской волны, напоминавшего своими очертаниями Бокруга — огромную водяную ящерицу с чешуйчатой кожей, сверкающими глазами на тонкогубой морде, мощными перепончатыми лапами и длинным хвостом.

Затем на землю Мнар пришли люди и в неистовой злобе уничтожили Иб со всеми его обитателями, сбросив их тела вместе с обломками камней в озеро. Они оставили лишь идола Бокруга, чтобы установить его как трофей в своем храме и похваляться победой над поверженным богом. Но в ту же ночь идол исчез, а мертвый верховный жрец храма начертал кровью на его камнях знак Рока. И прошло много веков, прежде чем Сарнат, обретший величественность и в упоении позабывший о мрачном пророчестве, наконец настиг злой Рок мстительного Бокруга. Единственное, что осталось на месте погибшего города людей, это каменный идол огромной водяной ящерицы, который был перенесен в Иларнек и окружен почестями, призванными умилостивить покоящегося в туманном озере Бокруга и избавить людей Мнара от его страшного гнева.

Впервые упоминается в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Рок, покаравший Сарнат» (The Doom That Came to Sarnath, 1919), а затем фигурирует в рассказе Брайана Ламли «Под торфяниками» (Beneath the Moors, 1974).


Древние

Бугг-Шаш

Bugg-Shash

«Подползая со всех сторон к самой линии мелового круга, Тварь явилась; блестящая, содрогающаяся стена студенистой слизи, с множеством зияющих ртов и стольким же числом чудовищно вылупившихся глаз! Это был Бугг-Шаш, Душитель, Черный, Заполнитель Пространства».

Брайан Ламли

Старинные оккультные книги, такие как «Некрономикон», «Ктаат Аквадинген» или «Безымянные культы», содержат столь опасные заклинания, что их если и следует произносить, то лишь приняв все предписанные для этого случая меры. Ибо если привести в этот мир создание столь могущественное, как Бугг-Шаш, это неминуемо навлечет беду. О, горе тому, кто призовет Душителя, не заключив его заранее в Пентаграмму Силы!

Бугг-Шаш, он же Приходящий во Тьме, являет собой студенистое существо, у которого все тело покрыто несметным множеством глаз и пастей. Глаза его видят без света и смотрят зловеще, с вожделением, а пасти постоянно раскрыты, но отвратительнее всего в них — это склизкие хлюпающие губы, что присасываются ко всякому, кому не посчастливится оказаться поблизости. И, что особенно мерзко, всюду оставляют липкий след, точно от огромного слизня. Но самая страшная способность этих губ — это смертельный поцелуй, при котором они высасывают из своей жертвы все, что есть у нее внутри!

Собрат Йибб-Тстлла и слуга Йог-Сотота, этот Душитель способен даже поднимать мертвых из могил, подчиняя их своей воле, однако и он не лишен слабостей. Единственное спасение от Бугг-Шаша — это свет. С его помощью можно заставить Великого Черного отступить, но только до тех пор, пока все вокруг не померкнет вновь. Вернуть же его в свое измерение можно лишь принеся ему жертву, и чем скорее это сделать, тем безопаснее. Иначе Бугг-Шаш наградит своим поцелуем ближайшего к себе — того, кто его призвал!

Имя Бугг-Шаша впервые упоминается в рассказе Брайана Ламли «Из бездны — с Суртсеем» (Rising With Surtsey, 1971). Затем божество становится главным антагонистом (правда, безымянным) «Демонического» Дэвида Саттона (Demoniacal, 1972), но наиболее подробно его образ раскрывается в рассказе-продолжении — «Поцелуй Бугг-Шаша» (The Kiss of Bugg-Shash, 1978) Брайана Ламли.



Бьятис

Byatis

«Схватив обеими руками бесценный том, он сел у окна и стал читать выхваченные наугад абзацы, переводя их на ходу. Глаза его сверкали диким огнем, тощее лицо все ниже склонялось над заплесневелыми страницами. Голос его то гремел, то затихал до шепота, разматывая темную литанию. Я выхватывал только отдельные слова, потому что он в своем воодушевлении, казалось, забыл обо мне. Он читал о чарах и о наведении порчи. Я помню некоторые намеки на богов-прорицателей, вроде Йига, темного Хана, змеебородого Бьятиса. Я дрожал, потому что давно знал эти имена, но дрожал бы еще больше, если бы знал, что за этим последует».

Роберт Блох

Зловещие проклятые книги утверждают, что змеебородый Бьятис прибыл с Великими Древними с неведомых звезд. Являясь богом забвения, он может быть призван через свой идол, принесенный на нашу планету расой Глубоководных. При условии, что живое существо прикоснется к его образу.

Страшный лик Бьятиса способен смутить всякого любопытного. Он — подлинный ночной кошмар, имеющий сходство с пауком и крабом. Всего с одним глазом, словно циклоп, и конечностями ракообразного. С его жуткого лица свисают щупальца, напоминающие то ли слоновьи хоботы, то ли змей. За это Бьятис и получил прозвище змеебородого. А когда он втягивает хоботок с глазом — то, как утверждают сказания, имеет сходство и с жабой.

Его взгляд погружает разум во мрак, а отнимая жизненные силы жертв, Бьятис растет и крепнет. Согласно легендам, Бьятис был выпущен из заточения римлянами в Британии. Обладая гипнотической силой, Древний воспользовался беспомощностью своих невольных освободителей и избежал вековечного пленения, в котором находился задолго до римского вторжения на остров.

Впервые Бьятис упоминается в рассказе «Звездный бродяга» (The Shambler from the Stars, 1935) Роберта Блоха. Подробно описывается в рассказе Рэмси Кэмбелла «Комната в замке» (The Room in the Castle, 1964).



Гатаноа

Ghatanothoa



«Я увидел, как из зияющего люка возникло титаническое чудовище, и я не сомневался в его возможности убить человека одним своим видом. У меня и сегодня не хватает слов, чтобы описать его. Я мог бы назвать его гигантом, имеющим щупальца и хобот, полуаморфным, получешуйчатым, полубугорчатым, с глазами спрута. Ох, все эти слова не дадут представления об этом отвратительном, адском, нечеловеческом, внегалактическом, полном ненависти и невыразимо злобном существе, возникшем из небытия и хаоса вечной ночи».

Г. Ф. Лавкрафт

Много миллионов лет назад на Землю прибыла неизвестная раса, и таинственных колонизаторов с планеты Юггот сопровождал их страшный бог – Гатаноа. Позднее сыны Юггота сгинули во тьме времен, но темное кровожадное божество обладало бессмертием.

Спустя мириады веков первые люди узнали, что логово страшного Гатаноа находится на континенте Му, в недрах горы Йаддит-Гхо. Но страх людей был настолько велик, что никто не осмеливался подняться на гору, чтобы увидеть своими глазами руины крепости, в подземелье которой обитало чудовищное создание. Вокруг горы Йаддит-Гхо в царстве К'наа возник настоящий культ, а жрецы Гатаноа стали очень могущественны. Культисты кровавого бога имели огромное влияние и богатство и составляли многочисленную касту на континенте Му.

Люди верили, что если не совершать неописуемому Гатаноа подношений, то он спустится с Йаддит-Гхо и разрушит все на своем пути. Поэтому жрецы Древнего бога ежегодно приносили в жертву двенадцать юношей и девушек в мраморном храме у подножия таинственной и пугающей горы.

По легенде, внешний вид Древнего Гатаноа превращал жертву в камень. Паралич охватывал только оболочку, а мозг оставался живым. Сознание, заточенное внутри каменного тела словно в раковине, жило на протяжении многих лет.

Гатаноа подробно описывается в рассказе «Вне времени» (Out of the Aeons, 1935), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Хэйзел Хилд.





Глааки

Gla'aki

«Они толкуют, что эти сны — происки того, что сидит в озере... оно чувствует голод и все дальше забрасывает свою сеть».
Рэмси Кэмпбелл

Явившийся на Землю много столетий назад вместе с разрушительным метеором, этот Великий Древний обосновался в тихом озере неподалеку от английского городка Бричестер. Но остается ли он там по собственной воле или озеро необходимо ему для жизни — теперь не знает никто.

Дело в том, что лишь немногие осмеливаются приближаться к столь опасному месту и пытаться выяснить природу Глааки — ведь на близком расстоянии он умеет влиять на человеческий разум.

Известно, что выглядит он как отвратительного вида гигантский, трех метров в диаметре, слизняк, из чьего овального тела торчат бесчисленные острые металлические шипы. На более округлом конце туловища имеются органы чувств — рот с толстыми губами и три желтых глаза на тонких стебельках. Вдоль нижней части туловища можно заметить множество белых пирамидок, которые он использует для передвижения.

Люди, селящиеся близ озера, сначала начинают видеть кошмары, но затем, постепенно подчиняясь воле этого божества, выходят к воде и после ужасающего превращения (Глааки вонзает в грудь каждого по шипу и вливает через него некую жидкость, не позволяя им умереть!) обретают так называемую Зеленую порчу. А затем, уже подобные живым мертвецам, необратимо становятся служителями культа Глааки. Подробнее об истории культа можно прочитать в написанных его членами одиннадцати томах «Откровений Глааки».

Придуман Рэмси Кэмпбеллом и впервые появляется в его рассказе «Обитатель озера» (The Inhabitant of the Lake, 1964).





Дагон

Dagon

«Исполинское, как Полифем, омерзительное чудовище устремилось к монолиту и, обхватив его гигантскими чешуйчатыми руками, склонило свою отвратную голову и стало издавать осознанные ритмичные звуки. Кажется, в ту минуту я и сошел с ума».
Г. Ф. Лавкрафт

Наибольшим почетом среди разумных созданий подводного мира объяснимо пользуется божество, своим видом сильнее всего похожее на них самих. Отец Дагон являет собой нечто среднее между человеком, рыбой и амфибией, но при этом достигает гигантской высоты. Все его тело покрыто чешуей, на конечностях имеются перепонки, в пасти — острые зубы, на спине — плавники, однако при этом он способен ходить на двух ногах. Покровитель Глубоководных, Дагон с древних времен обитает в морских глубинах со своей спутницей Гидрой и почти не выходит на поверхность.

Увидеть его удавалось мало кому из людей — это возможно лишь при редчайшем стечении обстоятельств. Те же, кому это доводилось, испытывали такой ужас и такое потрясение, что вмиг лишались рассудка и не могли должным образом передать вид этого морского божества. А если бы могли — едва ли нашлись бы те, кто бы им поверил.

Тем не менее в прибрежных районах Земли проживает немало людей, которые ему поклоняются. К примеру, достоин упоминания Эзотерический орден Дагона, служители которого сосредоточены в портовом городке Инсмут, что в штате Массачусетс. Его жители дважды в год — в Вальпургиеву ночь и в канун Дня всех святых — отдают Глубоководным, расе рыболюдей, с которыми у них заключен союз, определенное число своих юношей и девушек — во славу Отцу Дагону и Матери Гидре.

Впервые появляется в одном из наиболее ранних рассказов Г. Ф. Лавкрафта «Дагон» (Dagon, 1919). Свое имя получил от филистимлянского бога рыб, имевшего вид получеловека-полурыбы.



Древние

Даолот

Daoloth

«Увидеть его невозможно, потому что глаз всегда пытается следовать за изгибами его формы, а это приводит к безумию».
Рэмси Кэмпбелл

Это божество настолько чуждо нашему миру, что его совершенно невозможно изобразить хоть сколько-нибудь правдоподобно. Оно хоть и не бесформенно, но существует во стольких измерениях, что людскому зрению постичь его природу не дано! Даолот имеет такую сложную структуру, что всякий, кто увидит его во плоти, может тотчас лишиться рассудка.

Даолот, известный в узком кругу культистов как Разрывающий завесы, может быть, однако, призван из своего мира с помощью Пентакля Плоскостей и особого обряда. Причем подробного описания того, как это сделать, не найти даже в таких страшных трудах, как «Некрономикон» или «Откровения Глааки». Но очевидно, что процесс требует определенной точности и представляет смертельную опасность для того, кто рискнет его провести. А в случае успеха обряд позволяет призвать Даолота и даже избавиться с его помощью от некоторых искажений восприятия.

Тот, у кого это получится, может увидеть не самого Разрывающего завесы — только его образ, каким он выглядит в нашем измерении. Призвавшему Даолота кажется, будто тот состоит из множества полусфер и форм из блестящего металла и все они соединены между собой длинными гибкими стержнями тускло-серого цвета. Но даже в этом случае невозможно понять ни его постоянно меняющейся структуры, ни определить, какого он достигает размера. И не разобрать — в самом ли деле из этого нагромождения элементов блестят холодные чужие глаза?

Введен Рэмси Кэмпбеллом в рассказе «Разрывающий завесы» (The Render of the Veils, 1964).





Итакуа

Ithaqua

«Я повернулся и обратился в бегство, но прежде увидел: там, где только что кружил снег, теперь сверкали зеленые глаза, зависшие над алтарями, будто звезды!»
Август Дерлет

Индейцы, испокон веков живущие в северных краях, знают о стихиях то, чего не дано знать ни одному белому человеку. Лишь по тайным, тщательно скрываемым каналам доходят до нас сведения о пришельцах из иных миров, что управляют природой на Земле.

Одно из таких существ — Итакуа, Повелитель Белого Безмолвия, бог, у которого нет тотемов. Он правит снегом и льдом, но увидеть его способны только те, кто ему поклоняется. Северные жители, пытаясь задобрить Итакуа, приносят в жертву собственных детей — ибо знают, что гнев Снежной твари может обернуться еще более ужасной карой. Всякий же чужак, кому не посчастливится его встретить, — умрет в муках от невыносимого холода.

Из-за исполинских размеров и вечно сопровождающих его вихрей не каждый-то и определит, что перед ним — сам Итакуа. Создание людской формы со светящимися глазами и перепончатыми лапами, он проступает сквозь кружащийся снег, и в этот миг увидевший его успевает лишь осознать неминуемость своей смерти.

Однако Шагающий по ветру не всегда жалует своих жертв сиюминутным убийством. Нередко он уносит их души сквозь множество стран и миров, чтобы положить к ногам своего повелителя — Хастура Невыразимого, которому верно служит наряду с иными божествами своего ранга.

Сам же Итакуа повелевает расами более низкими, которые поклоняются ему на своих планетах, подобно людям стылых краев Земли. Ибо все твари, которым ведома губительная сила холода и которые не желают испытать на себе нестерпимых мук, трепещут в страхе перед Повелителем Белого Безмолвия. Единственное спасение — это преклониться перед Итакуа и таким образом обрести защиту от ледяной стихии.

Впервые Итакуа появляется в одноименном рассказе Августа Дерлета (Ithaqua, 1941), вдохновленного, в свою очередь, более ранним и высоко оцененным самим Лавкрафтом «Вендиго» (The Wendigo, 1910) Элджернона Блэквуда.



Йиг

Yig

«На фоне звездного неба возник черный демонический силуэт некоего человекоподобного создания — шишковатые очертания гигантской головы и плеч, медленно надвигавшихся на нее».
Г. Ф. Лавкрафт, Зедия Бишоп

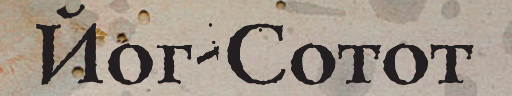
Индейцы, живущие в центральной и южной части Северной Америки, с давних времен знают, что к могущественному змеебогу и его ползучим отпрыскам следует относиться с почтением. Иначе можно навлечь беду на себя и на все свое племя.

Ведь Йиг не просто один из Древних, обладающих великой магической силой, — а еще и известен непредсказуемым нравом. Обычно он относится к людям благосклонно, особенно если те воздают должное его детям, но с приходом осени, когда змеи злятся от голода, зло обуревает и самого Йига. Змеебог становится свиреп и кровожаден, так что его приходится отгонять с помощью древних ритуалов. И поэтому с августа по октябрь в индейских поселениях все наряжаются, танцуют и бесконечно бьют в тамтамы, призывая на помощь Тираву, прародителя людей.

Страшнее же всего придется тому, кто по незнанию или даже стремясь защитить себя, убьет хоть одну из гремучих змей, коих множество водится в тех краях. В этом случае Йиг принимается мстить, ибо ничего на свете он не любит так незабвенно, как свое ползучее потомство. Рано или поздно он является к обидчику сам — в облике крупного получеловека-полурептилии — и сначала хорошенько измывается над жертвой, а затем превращает в змею и ее, после чего та смирно примыкает к шипящей братии.

Впервые появляется в рассказе «Проклятие Йига» (The Curse of Yig, 1928), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Зелией Бишоп.


ДРЕВНИЕ



Йог-Сотот

Yog-Sothoth

«Йог-Сотот знает врата. Йог-Сотот и есть врата.
Йог-Сотот — это страж и ключ врат».
Г. Ф. Лавкрафт

Йог-Сотот был вратами, через которые Древние пришли на Землю, и через него они придут вновь из-за грани миров, куда были изгнаны. Он соединяет в себе воедино все время и пространство, поэтому ему ведомо прошлое и будущее, он Все-в-Одном и Одно-во-Всем.

Служители Йог-Сотота, что из числа людей, взывают к нему с вершин холмов, увенчанных каменными кругами. И он является на их зов в виде скопления похожих на солнца сияющих сфер, сочащихся протоплазмой, из которой возникает мерзкая черная плоть аморфного космического чудовища со множеством протуберанцев. Иногда он вступает в связь с человеческими женщинами, и те рождают от него ужасное потомство, которому суждено открыть врата и призвать Древних на Землю.

Впервые упоминается в повести Г. Ф. Лавкрафта «Случай Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward, 1927), позднее описывается в рассказах «Ужас Данвича» (The Dunwich Horror, 1928) и «Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933).



Ктугха

Cthugha

«На мгновение мы замерли на месте и осознали, что мириады точек света на самом деле были живыми огненными существами! Ибо чего они ни касались — все охватывало пламя».
Август Дерлет

Повелитель стихии огня обитает на далекой звезде Фомальгаут, самой яркой в созвездии Южной Рыбы. Там, в двадцати семи световых годах от Земли, этот Великий Древний охраняет свое царство, пребывая в многовековом сне.

Впрочем, его возможно и пробудить — для этого достаточно произнести властное заклинание. Только сначала следует дождаться, когда Фомальгаут станет восходить на небе, и тогда трижды повторить: «Пх'нглуи мгав'нафх Ктугха Фомальгаут н'гха-гхаа наф'л тагн! Йа! Ктугха!» После этого Ктугха явится и не то что рассеет какую бы то ни было непроглядную тьму, но и сожжет все вокруг силами огненных созданий, которые ему служат.

Тому же, кто его призвал, следует тотчас скрыться с места — иначе придется сгореть заживо. Поэтому о Повелителе Огня и его янтарных сущностях известно крайне мало — даже безумный араб Абдул Аль-Хазред в своем «Некрономиконе» не оставил никаких указаний на его происхождение.

Имеются лишь сведения, что Ктугха — единственный, кого боится Ньярлатхотеп, Живущий-во-Тьме, а с Хастуром Невыразимым властитель огня ведет извечную вражду.

О внешнем его виде известно лишь, что Ктугха являет собой яркий оранжевый шар, покрытый уродливыми темными пятнами, которые движутся по поверхности шара и могут меняться в размерах. А отростки пламени, что выступают во все стороны, — это на самом деле и есть те огненные сущности, которые делают любое его явление последним в жизни того, кто его увидел!

Придуман Августом Дерлетом, который впервые упоминает его в рассказе «Дом на Кервен-стрит» (The House on Curwen Street, 1944), а затем в «Живущем-во-Тьме» (The Dweller in Darkness, 1944), где отводит ему ключевую роль.


Древние



Ктулху

Cthulhu

«Тварь не поддается описанию — ибо не существует языка, на котором можно было бы выразить подобные пучины воплей древнего безумия и ужасающее противоречие всякой материи, силе и космическому порядку».
Г. Ф. Лавкрафт

«В своем доме в Р'льехе мертвый Ктулху спит и видит сны», — так звучит перевод ритуального напева, что непрестанно произносят служители культа властителя миров. И эскимосские шаманы, и жрецы луизианских болот знают, что настанет час, когда звезды подадут свой тайный сигнал и спящий на дне океана под сводами древнего циклопического города возовет. Тогда они вызволят Ктулху из его гробницы, и великий жрец, как и прежде, в незапамятные времена, вновь примет планету в свое владение.

Явившийся на Землю с далеких звезд, Ктулху не состоит из плоти и крови. Он — существо иного измерения, чью природу человеческие чувства не способны постичь. Своим размером Ктулху подобен горе, и вид его отличает ужасающая осьминожья голова с извивающимися щупальцами да мощные когтистые лапы и длинные узкие крылья за спиной.

Могучей зеленой громадой он дремлет во Р'льехе, скрытом на дне Тихого океана, где очутился после того, как звезды изменили свое положение и его властвованию наступил конец. Перед тем он успел лишь оставить свое потомство — расу осьминогоподобных существ, также состоящих из неизвестной материи и способных к множественным трансформациям; они враждовали с прочими расами, жившими на Земле, но погибли вследствие природных катаклизмов.

С тех пор великий Ктулху спит мертвым сном, но смерть в привычном нам понимании ему неизвестна. Потому он издает со дна свой непостижимый зов, достигающий его тайных приверженцев и способный свести человека с ума. Однажды великий жрец воспрянет, и людской род, быстротечная песчинка в масштабе космоса, обезумев и позабыв о всякой морали, сгинет в необузданном экстазе самоуничтожения.

Впервые появившись в рассказе «Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu, 1926), упоминается во многих последующих произведениях и становится известнейшим божеством пантеона.
В романе «Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931) Г. Ф. Лавкрафт указывает на существование потомков Ктулху, но не раскрывает их достаточно подробно.



Ноденс

Nodens

«На спинах дельфинов возлежала огромная раковина с зубчатым краем, в которой помещался грозного вида старик. То был Ноденс, Хозяин Великой Бездны».
Г. Ф. Лавкрафт

В Мире Снов, на страшном плато Ленг, среди руин легендарного города Саркоманда, можно найти загадочный бездонный провал, который охраняют безмолвные каменные изваяния — крылатые львы из диорита. Этот страшный провал — вход в неизведанную бездну, где в кромешной темноте неустанно снуют ночные призраки. Они неумолимы для своих жертв, которых хватают и относят в долины Пнота на съедение бхолам.

А Повелителем ночных призраков и Великой Бездны является древний Ноденс. Известно, что он не друг Иным богам, а его безликие слуги враждуют с шантаками. Древний Ноденс очень могущественен и не зря носит титул Повелителя Великой Бездны. Он помог Рэндольфу Картеру вырваться из лап самого Ньярлатхотепа и спас от таинственных темных сил Томаса Олни и хозяина загадочного дома на туманном утесе, взяв их с собой в сказочное путешествие.

Грозный седой старик, Ноденс путешествует на великолепном кортеже, правя дельфинами, будто лошадьми, и используя гигантскую раковину, словно экипаж. В его свите служит множество дивных существ — тут и морской бог Нептун, и нереиды, и тритоны.

Ноденс упоминается Г. Ф. Лавкрафтом в рассказе «Загадочный дом на туманном утесе» (The Strange High House in the Mist, 1926) и повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).


Древние

Ньярлатхотеп

Nyarlathotep

*«Ньярлатхотеп... крадущийся хаос... я последний...
я расскажу внемлющей пустоте...»*
Г. Ф. Лавкрафт

Душа и посланник мрачных Иных богов, крадущийся хаос Ньярлатхотеп, безликий и многоликий властитель пустыни. В древности он почитался как истинный бог Египта: великий Сфинкс когда-то имел его ужасные черты, а черный фараон Нефрен-Ка возвел ему храм без окон, в котором призывал Ньярлатхотепа из Сияющего Трапецоэдра в облике дикого вихря с тройным пылающим глазом и перепончатыми крыльями. За это имя черного фараона было сбито со всех скрижалей, а поклонение Ньярлатхотепу запрещено, его храм разрушен, статуи уничтожены, жрецы распяты.

Но его культ не исчез: принесенный из Египта в средневековую Европу крестоносцами, он превратился в ведьмовской. И Ньярлатхотеп, принимая облик человека с угольно-черной кожей и копытами вместо ног, являлся тем искателям, которые познали скрытые тропы и проникли за грань миров, чтобы провести их в средоточие предельного Хаоса, где они вписали бы свое тайное имя кровью в книгу Азатота. Так влияние культа Ньярлатхотепа всегда проявляло себя в человеческой истории.

В середине XIX века в Новой Англии появилась секта Звездной Мудрости, которая восстановила древнеегипетский культ, хранила и почитала обнаруженный ими Сияющий Трапецоэдр. А в XX веке открытия в высшей математике, квантовой физике и неевклидовой геометрии удивительным образом пересеклись с магическими знаниями ведьмовских культов Средневековья. Пророчества же сновидцев гласят, что в XXI веке Ньярлатхотеп явится вновь. Подобный фараону, он придет из Египта, будет говорить о науках, электричестве, психологии и призывать мертвых. Он обретет огромную славу, но его появление будет лишь предвестием грядущего мирового хаоса.

Впервые появился в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Ньярлатхотеп» (Nyarlathotep, 1920), вдохновленном сновидением, и был развит в повестях «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927) и «Сны в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932). Впоследствии был перенят и дополнен в египетском цикле рассказов Роберта Блоха 1936–1937 годов.



Ран-Тегот

Rhan-Tegoth

«Иа! Иа! – завывало оно. – Я иду, о Ран-Тегот, иду с пищей. Ты долго ждал и мало питался, но теперь получишь то, что было обещано».
Г. Ф. Лавкрафт

Три миллиона лет назад он пришел на Землю с темного Югготa и обитал в Арктике и Гиперборее, где ему поклонялись покрытые волосами людоеды гнофки. Огромный, в три метра ростом, Ран-Тегот имел шесть длинных лап с черными клешнями на концах. Его круглую, обрамленную рядом гибких хоботков голову венчали три выпученных глаза, источавших нечеловеческую злобу, а в том месте, где голова соединялась с туловищем, располагались раздувшиеся жабры. Все его шарообразное тело покрывали похожие на мех тонкие щупальца, оканчивавшиеся присосками с хищными змеиными пастями, причем на голове и под хоботками они были длиннее и украшены спиральными полосами.

При помощи этих щупалец Ран-Тегот питался кровью, высасывая ее из жертв и оставляя лишь измятые до неузнаваемости тела, испещренные тысячами похожих на укусы отверстий. Но без еды он засыпал и проводил в ожидании новых жертв миллионы лет. Так, в XX веке его обнаружил фанатичный владелец лондонского Музея Роджерса – в циклопическом каменном зале, скованном арктическими льдами, где Ран-Тегот восседал на своем величественном резном троне из слоновой кости.

Впервые появился в рассказе «Ужас в музее» (The Horror in the Museum, 1932), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Хэйзел Хилд.



Тсатоггуа

Tsathoggua

«...но мы знали, то был храм Тсатоггуа, одного из старших богов, который больше не почитается людьми, но к чьим пепельным алтарям, как рассказывают, приходят дикие и свирепые звери джунглей, обезьяны, гигантские ленивцы и саблезубые тигры, чтобы поклониться и быть услышанными, чтобы выть и скулить, вознося свои непонятные молитвы».
Кларк Эштон Смит

«Пнакотикские Манускрипты» рассказывают о мерзком божестве по имени Тсатоггуа. Обладая аморфным телом, он способен растягиваться в длинную черную гадину с хищной пастью, перепончатыми крыльями и тысячью рудиментарных ног либо сжиматься в чудовищную многолапую горгулью, похожую на огромную, покрытую шерстью жабу, с чертами летучей мыши, сонными выпученными глазами и высунутым из широкого рта мерзким языком. Именно таким запечатлели Тсатоггуа обсидиановые идолы, которым в дочеловеческие времена поклонялись мохнатые вурмисы, что совершали мерзкие и кровожадные обряды. Они считали себя потомками Тсатоггуа и, подражая ему, жили в подземных норах и пещерах под горами острова Му-Тулан, ведь он избрал местом своего обитания багровую бездну Н'Кай.

Когда-то бессмертный народ К'ньяна отыскал в этой бездне черные изваяния и выстроил в честь Тсатоггуа город Тсат, где стал почитать древнее божество. Но, как и везде, вскоре его культ был проклят и попал под строгий запрет. Легенды связывают это с произошедшими от Тсатоггуа похожими на черную жижу бесформенными тварями, которые стерегли базальтовые храмы в покинутом всеми Коммориоме, что в Гиперборее. Там, в больших бронзовых чашах, они поджидали незадачливых искателей сокровищ, и смерть последних была ужасна. Лишь один Сатампра Зейрос чудом сумел спастись, чтобы поведать о пережитом людям.

Впервые упоминается в рассказе Кларка Эштона Смита «Рассказ Сатампры Зейроса» (The Tale of Satampra Zeiros, 1929). Г. Ф. Лавкрафт же подробно описал его культ в совместной с Зелией Бишоп повести «Курган» (The Mound, 1930).


Древние

Уббо-Сатла

Ubbo-Sathla

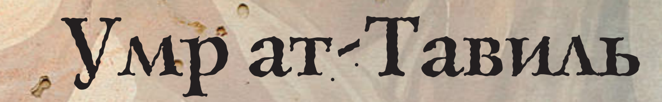
«...масса без головы или конечностей, порождающая серых бесформенных ящериц, первобытные и ужасные прообразы земной жизни...
И все живое вернется, преодолев великий круговорот, к Уббо-Сатле».
Кларк Эштон Смит

Уббо-Сатла есть источник всего живого, а потому никому неведомо, когда и откуда он возник. Однако «Книга Эйбона» повествует, что в незапамятные времена, еще до того, как Тсатоггуа, Ктулху и Йог-Сотот спустились на первозданную Землю, бесформенный океан протоплазмы Уббо-Сатла уже пенился и бурлил, окутанный испарениями, беспрестанно выпуская извивающиеся ложноножки и извергая из себя простейшие формы жизни.

Бездумно ползали эти порождения по сакральным скрижалям Древних богов, высеченным из звездных камней и хранимым Уббо-Сатлой. Они напитывались их мудростью и развивались — плавали в океанах, ползали по суше, летали в небесах, поднимались, чтобы ходить на двух ногах, и создавали великие цивилизации. Но когда-нибудь они оглянутся назад, позабыв древнюю мудрость, вновь станут первобытными и опустятся на четвереньки, чтобы затем превратиться в простейшие формы и вернуться к истоку Уббо-Сатлы, ибо он есть начало и конец всего.

Впервые появляется в одноименном рассказе Кларка Эштона Смита (Ubbo-Sathla, 1932).





Умр ат-Тавиль

Umr at-Tawil

«И еще есть те, писал Безумный араб, кто осмелится искать обитающего за Завесой и принять его в качестве проводника, но они были бы более благоразумны, если бы избегали сношений с ним, ибо в «Книге Тота» написано, как высока цена за это».
Г. Ф. Лавкрафт

Тем, кто решится пройти при помощи Серебряного Ключа через врата в бесконечность за гранью миров, предстоит встретиться со стражем и проводником Умр ат-Тавилем, чье имя значит – Продолжатель Жизни. Среди восьмиугольных обсидиановых пьедесталов, на которых восседают Властители Древности, он парит – закутанный в одеяния, скрывающие его странную высокую фигуру с нечеловеческими чертами. В складках своей мантии Умр ат-Тавиль хранит большую сферу из переливающегося серебристого металла, что издает вибрации неземного ритма, соединяющиеся с потоком мысленных видений, которые навевают грезы спящим Древнейшим.

В «Пнакотикских Манускриптах» говорится, что когда-то на заре времен Умр ат-Тавиль был первым, кто прошел через врата и слился с безграничным Йог-Сототом, став хранителем и духом Серебряного Ключа. Напоминанием об этом служит зыбкий образ седобородого старца, различимый за пеленой одеяний Умр ат-Тавиля. Старца с величественной осанкой, гордо поднятой головой и мягким блеском в глазах на загадочном, словно у сфинкса, лице. Но этот образ – лишь один из многих, которые Проводник сам позволяет увидеть путникам. И Безумный араб в своем «Некрономиконе» предостерегает тех, кто согласится последовать за Умр ат-Тавилем, пророча им ужасную судьбу, куда более страшную, чем смерть или забвение.

Впервые появился в рассказе Эдгара Хоффмана Прайса «Повелитель иллюзий» (The Lord of Illusion, 1932), а затем в написанном на его основе рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933).





Хастур

Hastur

«Совершенно чуждый ландшафт. Неземной, насколько я могу судить. Черное небо, звезды. Скалы из порфира или других похожих пород. На переднем плане глубокое озеро. Хали? Через пять минут там, где что-то поднималось, вода покрылась волнами».

Август Дерлет

Огромный, похожий на осьминога, но куда колоссальней любого головоногого, невыразимый и неназываемый, Хастур обитает в черном озере Хали на одной из планет близ Альдебарана, где нашел пристанище после того, как был сброшен с Земли и скитался во внешнем космическом пространстве. Он повелевает ветром, дующим меж звезд и переносящим жутких птиц бьякхи, похожих на летучих мышей. Их седлают его слуги, чтобы преследовать и уничтожать насекомоподобных Ми-го и глубоководных отпрысков Дагона.

Вместе со своим единоутробным братом Ктулху Хастур ведет непрекращающуюся борьбу за то, чтобы воплотиться на Земле, — и горе тому человеку, кого он изберет своим пристанищем. Когда в небе висят звезды Альдебарана и Гиад, тела этих несчастных покрываются мерзкими складками толстой чешуйчатой кожи, а руки, лишаясь костей, извиваются, словно щупальца. Но эти твари не способны вместить сознание Хастура и обречены лишь на нескончаемое безумие и вторящие ветру межзвездной бездны завывания: «Текели-ли, текели-ли, текели-ли...»

Впервые упомянут в рассказе Амброза Бирса «Пастух Гаита» (Haïta The Shepherd, 1891), затем заимствован Робертом Чемберсом в его сборнике «Король в желтом» (The King in Yellow, 1895), а впоследствии введен в Мифы Ктулху Августом Дерлетом в рассказах «Возвращение Хастура» (The Return of Hastur, 1939), «Окно в мансарде» (The Gable Window, 1957) и других.


Древние

Чагнар Фагн

Chaugnar Faugn

«Он обладал хоботом, большими неровными ушами и двумя мощными бивнями, которые торчали из уголков его рта. Но слоном он не был. По сути, его сходство со слоном, несмотря на некоторые явные признаки, было в лучшем случае спорадическим и поверхностным».
Фрэнк Белнап Лонг

Прибывшее на Землю из иного измерения, это божество вобрало в себя черты слона, осьминога и человека и объединило их самым отвратительным образом. С тех пор Великий Древний уже эоны лет скрывается в пещере на плато Цанг под опекой своих безликих почитателей.

Чагнар Фагн восседает на троне, умиротворенно сложив руки на коленях и воздев кверху ладони. Туловище у него плотное, антропоморфное, с широкими прямыми плечами и огромным выпирающим животом. Ноги, короткие и толстые, больше напоминают слоновьи. А уж голова — и подавно. Огромные уши прошиты перепонками, и из них торчат мерзкие отростки-щупальца. Хобот оканчивается отвратительной широкой присоской. С помощью последней Слоновий бог и питается — ведь время от времени ему необходимо пить кровь, и только для этой цели он выходит из своего мирного состояния.

В остальное же время он — спокойный, как Будда, и загадочный, как сфинкс, — выглядит истинной статуей. Но не следует обманываться этим впечатлением, ибо лишь страшная гибель ожидает того безумца, что посмеет нарушить его безмятежность.

Придуман Фрэнком Белнапом Лонгом для повести «Ужас с холмов» (The Horror from the Hills, 1931).





Шуб-Ниггурат и Младые тьмы

Shub-Niggurath and the Dark Young

«Вечная хвала и изобилие Черной Козлице Лесов. Йа!
Шуб-Ниггурат! Козлица с Легионом Младых!»
Г. Ф. Лавкрафт

Повелительница лесов и Черная Козлица с легионом Младых, она известна с древних времен под разными именами рогатых божеств плодородия. Ее почитают бессмертные жители подземного К'ньяна, насекомоподобные Ми-го, скрывающиеся в лесах Америки потомки друидов приносят ей жертвы, а жители английского городка Готсвуд призывают ее из подземной бездны при помощи загадочного артефакта — Лунной линзы. И Шуб-Ниггурат является к ним как огромное бесформенное облако со множеством желтых глаз, ртов, щупалец и оканчивающихся копытами ног.

Тех, кто верно ей служит, она проглатывает и перерождает в жутких бессмертных гибридов, ставших прообразами мифических сатиров и дриад, поэтому ее также называют Великой Матерью. Вместе с ней всегда появляются и другие бесчисленные создания — черные древовидные твари с похожими на ветви щупальцами, копытами и ртами, которыми они приникают к земле, чтобы восславить свою мать Шуб-Ниггурат, породившую божеств Нуг и Йеб.

Впервые упоминается в рассказе «Последний опыт» (The Last Test, 1927), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Адольфом де Кастро, а затем в повести «Курган» (The Mound, 1930), совместной с Зелией Бишоп, и рассказе «Шепчущий во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1930).



Шудде М'элл

Shudde M'ell

«Ке'хаайе эп-нгх фл'хур Г'харне фхтагн, Ке'хаайе фхтагн нгх Шудде М'элл. Хаи Г'харне орр'е эп фл'хур, Шудде М'элл икан-иканикас фл'хур орр'е Г'харне».
Брайан Ламли

Согласно фрагментам Г'харн, Шудде М'элл — предводитель расы хтонианцев, огромных, в милю длиной, существ с пластичными, похожими на червей телами. Они обитают глубоко под землей, где прорывают ходы через камни и скалы, плавя их своей невероятно сильной кислотой, словно масло раскаленным ножом. Так они перемещаются и даже могут подкапываться под города людей, вызывая сильные землетрясения и обвалы, или влияя особым телепатическим образом на человеческие мысли и сны, сея тем самым страх и безумие.

Хтонианцы отличаются невероятным долголетием. Они живут миллионы лет, но их процесс воспроизводства столь сложен, что они откладывают всего несколько яиц раз в тысячу лет. Яйца эти похожи на жемчужные шары в десять сантиметров диаметром, с невероятно толстой скорлупой из сочетания кальция, хризолита и алмазной пыли. А появляющиеся из них детеныши размером оказываются не больше грецкого ореха и к тому же абсолютно беззащитны. Поэтому хтонианцы крайне ревностно охраняют свое потомство и готовы пересечь всю землю — даже прорыть ходы под морями и океанами, хотя и боятся воды, — ради одной лишь пары яиц, которым угрожает опасность. Но этому есть и другое объяснение — ведь Шудде М'элл ждет того часа, когда хтонианцы станут достаточно многочисленны, а звезды займут благоприятное положение, чтобы они могли повергнуть весь мир в хаос и вернуть в него древнее, куда большее зло. И во славу этого часа он поет: «Ке'хаайе эп-нгх фл'хур Г'харне фхтагн...»

Впервые появляется в рассказе Брайана Ламли «Цементные стены» (Cement Surroundings, 1969), вошедшем в роман «Роющие землю» (The Burrowers Beneath, 1974).






ЗВЁЗДНЫЕ
РАСЫ

Великая Раса Йит

Great Race of Yith

«Эта раса была величайшей из всех, ибо только она овладела таинством времени».
Г. Ф. Лавкрафт

Земля, повидавшая за свою историю множество рас, не знала существ столь способных и разумных, как выходцы с планеты Йит. Они умели перемещать свое сознание в тела иных созданий прошлого и будущего, благодаря чему постигли опыт цивилизаций всех времен. Они знали все, что когда-либо было известно, и все, что когда-либо будет известно, и таким образом получили превосходство над прочими расами.

На Земле йитианцы жили сто пятьдесят миллионов лет назад — сюда они переместились, когда почувствовали, что их родной мир, мрачная планета Йит, обречен на скорую гибель.

Неизвестно, какой облик они имели, живя там, но, перед тем как очутиться на нашей планете, все представители расы переместили сознание в неприглядных конусообразных существ, которые обитали здесь в то время. В этом обличье высота их туловищ достигала трех метров, и столько же они имели в основании своих конусов. Конусы-тела переливались радужными цветами, а толстую складчатую кожу покрывало подобие чешуи. Из их вершины выступало четыре гибких отростка, которые могли сжиматься и вытягиваться до трехметровой длины. Два из них оканчивались огромными клешнями, третий — ярко-красными раструбами, а четвертый — желтоватым, неправильной формы шаром, на котором располагались три крупных глаза. Передвигались они, расширяя или сжимая нижнюю часть туловища, покрытую неким клейким веществом, а общались посредством щелкающих и скребущих звуков, издаваемых клешнями.

Очутившись на Земле, йитианцы продолжили свои исследования и научились проецировать сознание не только сквозь пространство, но и сквозь время. С этим умением они стали обмениваться разумом с представителями всех рас, что обитали на планете как за миллионы лет до людей, так и спустя миллионы лет после. И, путешествуя таким образом во времени, раса Йит стала по-настоящему великой.

Впервые встречается в рассказе
«Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935)
и является одной из наиболее подробно описанных Лавкрафтом рас.



Глубоководные

Deep Ones

«И все же я видел их нескончаемый поток — они хлюпали, прыгали, квакали, блеяли... нечеловечески возрастали в призрачном лунном свете, словно танцуя гротескную зловещую сарабанду фантастического кошмара».

Г. Ф. Лавкрафт

Среди земных рас, созданных волей эволюции, существуют настолько скрытные и отчужденные, что лишь немногим из людей выпадала возможность их встретить, а те, кто встречал, — ничего потом не рассказывали. Впрочем, о Глубоководных известно, что они имеют черты одновременно рыб, амфибий и людей, а обитают на глубине, где у них есть свои города, в которых никто, кроме них самих, не бывал. Там, поклоняясь Отцу Дагону, Матери Гидре и Великому Ктулху, они живут в роскоши и не ведают смерти.

Однако бывает и так, что рыболюди выходят на контакт с людьми — к примеру, чтобы заключить с ними взаимовыгодный союз. Глубоководные могут снабдить жителей прибрежных поселений несметным количеством рыбы и дать диковинные украшения, а взамен — требуют человеческих жертвоприношений. Такие договоры они заключают преимущественно с туземцами малых океанских островов, но известны и случаи их связей с цивилизованным миром — достаточно вспомнить печально известный городок Инсмут.

Порой Глубоководные выходят на берег, чтобы спариться с людьми, и рождающиеся в таких союзах дети поначалу вполне похожи на людей, но с годами становятся все уродливее, приобретая так называемый «инсмутский облик». Тогда среди их черт появляются выпученные глаза, сплющенный нос, покатый лоб, скошенный подбородок и безгубый рот. Между короткими пальцами появляются перепонки, а кожа шелушится и становится синевато-серой. Затем эти существа, наконец, вовсе теряют связь с человеческим миром и уходят под воду, обретая новую жизнь детей Дагона.

Впервые появляются в повести «Морок над Инсмутом» (The Shadow over Innsmouth, 1931), хотя их существование подразумевалось еще в раннем рассказе «Дагон» (Dagon, 1917). Впоследствии фигурировали в произведениях множества других авторов — от Августа Дерлета и Генри Каттнера до Рэмси Кэмпбелла и Нила Геймана.



Летающие полипы

Flying polyps

«Я смутно помню промелькнувшие стены адской базальтовой башни и черный бездонный колодец в ее центре, откуда со зловещим свистом извергался уже не просто поток влажного холодного воздуха, но ветер — свирепый, проклятый, одушевленный ветер».

Г. Ф. Лавкрафт

Около шестисот миллионов лет назад на Землю и три других планеты Солнечной системы спустилась древняя раса полипообразных существ, вся природа которых разительно отличалась от привычной. Их тела были не вполне материальны и невероятно пластичны: они могли временно становиться невидимыми, но их присутствие выдавали необычные свистящие звуки и внушительных размеров следы с пятью круглыми отпечатками. Несмотря на отсутствие крыльев и других придатков, полипы свободно перемещались по воздуху и могли контролировать ветер. И хотя они не имели обычных органов восприятия, их чувства с легкостью проникали сквозь любые материальные преграды. Но при этом они нуждались в особого рода жилищах, поэтому возвели огромные базальтовые башни, которые не имели никаких окон и соединялись обширными системами искусственных подземных пещер.

Появившись на Земле, эти существа безжалостно истребляли все живое — до тех пор, пока пришедшей на планету расе Йит не удалось победить их при помощи оружия, использующего особые формы электрической энергии. Йитианцы загнали летающих полипов в подземелья под базальтовыми башнями и наглухо запечатали все входы в них. Но на протяжении всей своей истории Великая раса испытывала почти суеверный ужас перед любым упоминанием об этих существах и всем, что с ними связано. За миллионы лет своего заточения полипы прекрасно адаптировались к жизни под землей и начали предпринимать вылазки на поверхность, проникая через незапечатанные ходы и нападая на неохраняемые поселения расы Йит. Но когда они решились на серьезную атаку, Великая раса уже перенесла лучшие из своих умов в другие тела. После этого полипы ушли обратно в глубины Земли и затаились, но кто знает, когда они вернутся вновь...

Впервые появляются в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935).



Люди Ленга

Men of Leng

«...Картер не удивлялся тому чудовищному злу, которое вменялось им смутными легендами, или страху, которым окутывает всю сновидческую землю это отвратительное ледяное плато».
Г. Ф. Лавкрафт

По всей холодной пустыне плоскогорья Ленг то тут, то там разбросаны деревеньки из примитивных каменных хижин. По ночам их жители, покрытые шерстью, с короткими хвостиками и небольшими рогами, неистово скачут на оканчивающихся копытами ногах, изгибаясь и извиваясь, вокруг пылающих костров под грохот барабанов и заунывное пение рожков. В исступлении они воздевают руки к небу и разевают непомерно широкие зубастые пасти, обращая мольбы к Иным богам, чей дух и посланник — крадущийся хаос Ньярлатхотеп.

В незапамятные времена этот народ населял величественный город Саркоманд с его базальтовыми причалами, храмами, садами с фонтанами, колоннами и главной площадью, на которой изваяния огромных крылатых сфинксов стерегли проход в великую бездну. Они сражались с огромными пауками Ленга, кружились в победной пляске, склонялись перед лунными тварями и, порабощенные ими, увозились на черных галерах на обратную сторону Луны. Оттуда, разодетые в вычурные одежды, скрывающие их истинную природу, они прибывают как купцы в порты Дийлат-Лина и обменивают большие рубины на золото и чернокожих рабов. Тех они увозят на галерах, чтобы мучить и забивать, словно скот, а затем вместе со своими мерзкими жабоподобными хозяевами пожирают их мясо.

Впервые упоминаются в повести Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Ми-го

Mi-go

«Одну особь наблюдали в полете: она спрыгнула с вершины одинокого голого холма и, явив сначала силуэт огромных крыльев на фоне полной луны, исчезла в черном небе».
Г. Ф. Лавкрафт

Эта таинственная раса пришельцев известна тем, что внесла однажды немалую сумятицу в научное сообщество Новой Англии. Тогда вышло так, что их следы были неоднократно описаны жителями лесистых районов Вермонта и эти сведения достигли Мискатоникского университета. Однако доказать присутствие Ми-го высоколобым скептикам было не под силу: эти существа мало того что селились в наиболее глухих и безлюдных регионах, так еще и не проявлялись на фотографиях, ибо состоят из неземной материи.

Тем не менее известно, что Ми-го на самом деле являются высокоорганизованными грибами, прилетевшими на Землю с планеты Югтот. Пусть и напоминают внешне то ли насекомых, то ли ракообразных. Их розоватые тела, в полтора метра длиной, имеют пару перепончатых крыльев-плавников, неприятную яйцеобразную фигуру с множеством усиков вместо головы, а также несколько конечностей.

Ми-го обладают наиболее развитыми умственными способностями среди всех сохранившихся живых существ, а вместе с тем — глубокими научными знаниями и продвинутыми технологиями. Они общаются с помощью телепатии и искусно проводят сложнейшие хирургические операции.

Но что особенно невероятно для постижения человеческим разумом — то, что Ми-го способны перемещать сознание на иные планеты, за пределы нашей галактики и, возможно, нашего измерения. Для этого они отделяют мозг «путешественника» от тела и помещают его в специальный цилиндр с жидкостью, к которому подключают сложные приборы, воспроизводящие его зрение, слух и речь. Установлено, что этой отвратительной процедуре неоднократно подвергались люди, но дальнейшая судьба их сознаний остается неизвестной.

Впервые упомянуты под своим именем и подробно описаны в рассказе «Шепчущий во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1931), хотя, по сути, были придуманы немного раньше — в цикле сонетов «Грибы с Югготa» (Fungi from Yuggoth, 1929).



Народ К’ньяна

People of K’n-yan

«Поселенцы описывали призрачных воинов как индейцев, но неизвестного племени, в необыкновенных костюмах и с необыкновенным оружием. И не брались даже утверждать, что их лошади действительно были лошадьми».
Г. Ф. Лавкрафт, Зелия Бишоп

Если найти древний вход в подземный мир и, отринув страх и суеверия, приблизиться к нему, то можно обнаружить следы удивительной расы, чьих предков в незапамятные времена привел на Землю из далекого космоса сам Великий Ктулху. Но народ К’ньяна, который когда-то вел торговлю с людьми, уже много веков как замкнулся в себе и не стремится зазывать гостей. Поэтому всякого, кто туда явится, они забирают к себе, в город Тсат, что скрыт в недрах земли, и используют, чтобы выведать побольше новых сведений о жизни наверху.

Внешне похожие на индейцев, обитатели К’ньяна едва уловимо отличаются от них чертами лиц, а также костюмами и украшениями, каких не бывает ни у одного народа людской расы. Когда человечество еще только зарождалось, к’ньянцы уже находились на высоком уровне развития, но в период, когда Землю затопило водой, — скрылись в недрах и оборвали связь с остальным миром. Они посчитали, что существа, оставшиеся наверху, вызвали гнев космических духов, а потому являются порочными.

До поры до времени они продолжали свое развитие — научились добывать атомную энергию, обрели бессмертие, овладели телепатией и способностью дематериализации. Они создали из умерших людей рогатых четвероногих гйаа-йотн, чтобы те служили им рабами… Однако страх перед внешним миром и безмерная скука подземной жизни привели их цивилизацию в упадок. Народ К’ньяна стал инертным и малодушным, перестал использовать свои достижения в технологиях. Многие не выдерживали испытания бесконечностью и уходили из жизни по собственной воле. Но те, кто остался, по-прежнему живут за счет достижений прошлого и бдительно оберегают свой деградирующий мир от посторонних глаз.

К’ньян и его обитатели получили подробное описание в повести Г. Ф. Лавкрафта и Зелии Бишоп «Курган» (The Mound, 1930).



Обитатели Безымянного города

Inhabitants of the Nameless City

«Нет ни одной легенды настолько древней, чтобы в ней упоминался этот город или то время, когда он был еще полон жизни».
Г. Ф. Лавкрафт

Далеко в песках южной Аравийской пустыни лежат руины Безымянного города. Еще задолго до появления человека этот город возвела посреди плодородной долины раса мерзких рептилий. Дома, улицы, сады и храмы – все здесь было выстроено в соответствии с невысоким ростом его ящероподобных обитателей, внешне походивших на крокодилов, чьи передние лапы оканчивались ладонями и пальцами схожими с человеческими. Но необычнее всего были их головы и лица, совмещавшие в себе черты кошки, лягушки и мифического Сатира; их огромные выпуклые лбы украшали рога, а пасти безносых морд напоминали крокодильи. Довершали же это чудовищное уродство непомерно богатые одеяния из роскошных тканей с украшениями из золота и драгоценных камней.

История Безымянного города и его жителей полнилась радостями и бедствиями, войнами, триумфами и поражениями, но главной их битвой была борьба с пустыней, в которую превращалась окружавшая город долина. Тогда же его жители стали прорубать в скалах под городом глубокие ходы, надеясь достичь потаенного подземного мира вечного дня, с процветающими городами и благоухающими садами, о которых говорили пророки. В то же время их собственный город пришел в упадок и обратился в занесенные песками руины, а первые люди, отыскавшие их в бескрайней пустыне, стали жертвами озлобленных, почти выродившихся рептилий, достигших сияющей бездны, которая оказалась совсем не тем, о чем они мечтали.

Безумный арабский поэт Абдул Аль-Хазред, скитавшийся по пустыне и увидевший в бледном свете Луны руины города и витавших над ними призраков, изрек свое знаменитое двустишие, породившее многочисленные споры и толкования:

То не мертво, что вечность ждет,
И в чуждые эоны даже смерть умрет.

Впервые появляются в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Безымянный город» (The Nameless City, 1921), а Август Дерлет упоминает их в своем «Хранителе ключа» (The Keeper of the Key, 1951).





Обитатели Йаддита

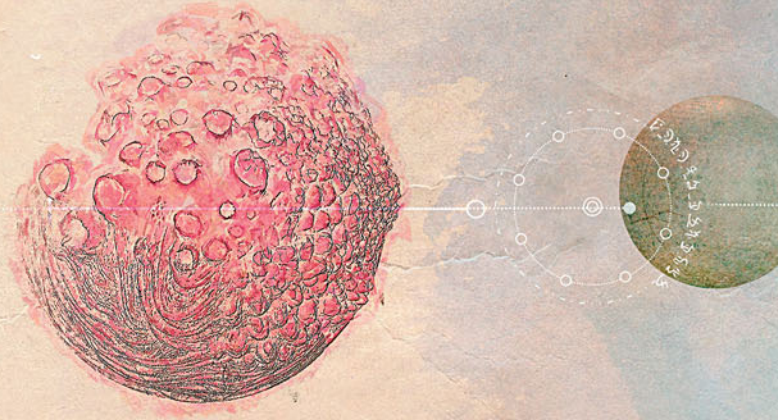
Beings of Yaddith

«Взглянув на свое тело, он увидел, что его тело было таким же, как у других, — складчатым, местами покрытым чешуей, необычно сочлененным, будто у насекомого, но не без карикатурного сходства с фигурой человека. Серебряный Ключ по-прежнему был при нем — он держал его в отвратительного вида клешне».
Г. Ф. Лавкрафт, Э. Хоффман Прайс

Эти поразительные на вид существа с клешнеобразными конечностями и головами, похожими на морды тапиров, происходят из мира еще более поразительного, чем они сами. На планете Йаддит, что находится на расстоянии тысяч световых лет от известных нам звезд, светит пять разноцветных солнц, а вокруг нее самой вращается пять лун. На ее поверхности — гигантские черные скалы, причудливые металлические строения и странные парящие шары и цилиндры, воздвигнутые обитателями планеты.

Обладающие мощным умом, жители Йаддита достигли весьма высокого уровня развития магии и науки. В частности, овладели технологией фотонных звездолетов, которые им позволяли путешествовать сквозь пространство и время.

Однако, как известно из путешествия Рэндольфа Картера в далекое будущее, несмотря на их очевидные успехи и удивительную живучесть, могучая йаддитская цивилизация однажды потерпит поражение в борьбе с бхолами. Минут тысячи лет, и эти свирепые черви пронижут внутренности планеты своими норами, и Йаддит будет уничтожен.



Впервые описаны в рассказе «Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Эдгаром Хоффманом Прайсом.



Старцы

Elder Things

«Их тела обладали почти невероятной прочностью. Даже сильнейшие давления морских глубин, похоже, не представляли для них угрозы. Казалось, лишь немногие умирали ненасильственной смертью, а мест захоронений существовало крайне мало».

Г. Ф. Лавкрафт

Первой расой, явившейся на Землю из далекого космоса, стали звездоголовые пришельцы, сформированные чуждой нам эволюцией и наделенные непостижимой мощью. Теперь, спустя миллиард лет с их пришествия, их называют не иначе как Старцами, но тогда, в эпоху юности Земли, именно они творили историю планеты.

Старцы имели бочкообразные туловища высотой около двух с половиной метров. По бокам выступали перепончатые крылья, а из основания – прочные щупальца и ножки. Венчала их тела желтая пятиконечная голова, похожая на морскую звезду, откуда тянулось несколько трубочек — на их конце располагались глаза и зубы.

Они застроили Землю городами, населили ее органической жизнью — начав с простейших видов, перейдя к многоклеточным и позволив им свободно развиваться. Их использовали в основном для питания, но не всегда. Так, звездоголовые создали шогготов, ставших им идеальными рабами, благодаря физической силе которых их невысокие города быстро превратились в величественные каменные лабиринты. Также Старцы обладали знаниями в космологии и физике, но за сотни миллионов лет, что раса просуществовала на Земле, часть их была утрачена, равно как и способность к межзвездным путешествиям.

Охлаждение планеты привело цивилизацию в упадок, и Старцам пришлось уйти в подводные города. Помимо природных катаклизмов, они сталкивались и с иными угрозами, такими как нападки прочих пришельцев — потомства Ктулху, Великой расы Йит и грибообразных Ми-го. Постепенно вышли из-под контроля и шогготы, ополчившиеся против создателей. Тем не менее благодаря своей невероятной живучести Старцы прожили на Земле дольше, чем какая-либо другая раса. Именно они — свидетели почти всей истории планеты.

Впервые описаны Г. Ф. Лавкрафтом в романе «Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931), а затем упомянуты в более поздних рассказах «Сны в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932) и «Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935).



Существа с Йекуба

Beings of Yekub

«В одном из миров далекого космоса, — а впоследствии и в бесчисленном множестве миров — обитал могучий отряд червеобразных существ, чьи достижения и чья власть над природой превосходили все, что могло постичь земное воображение».
Г. Ф. Лавкрафт

Эти огромные, в два человеческих роста, бледно-серые черви-многоножки поистине отвратительны: безглазые, заросшие ресничками головы оканчиваются противным лиловым отверстием посередине; вдоль спины тянутся лиловые же гребни, вокруг шеи — ряд подвижных красных шипов, а в самом низу туловища — хвост-веер с некой серой мембраной.

Но несмотря на свой пренеприятный вид они обладают такими знаниями и технологиями, которые едва ли когда-нибудь станут доступны человеку.

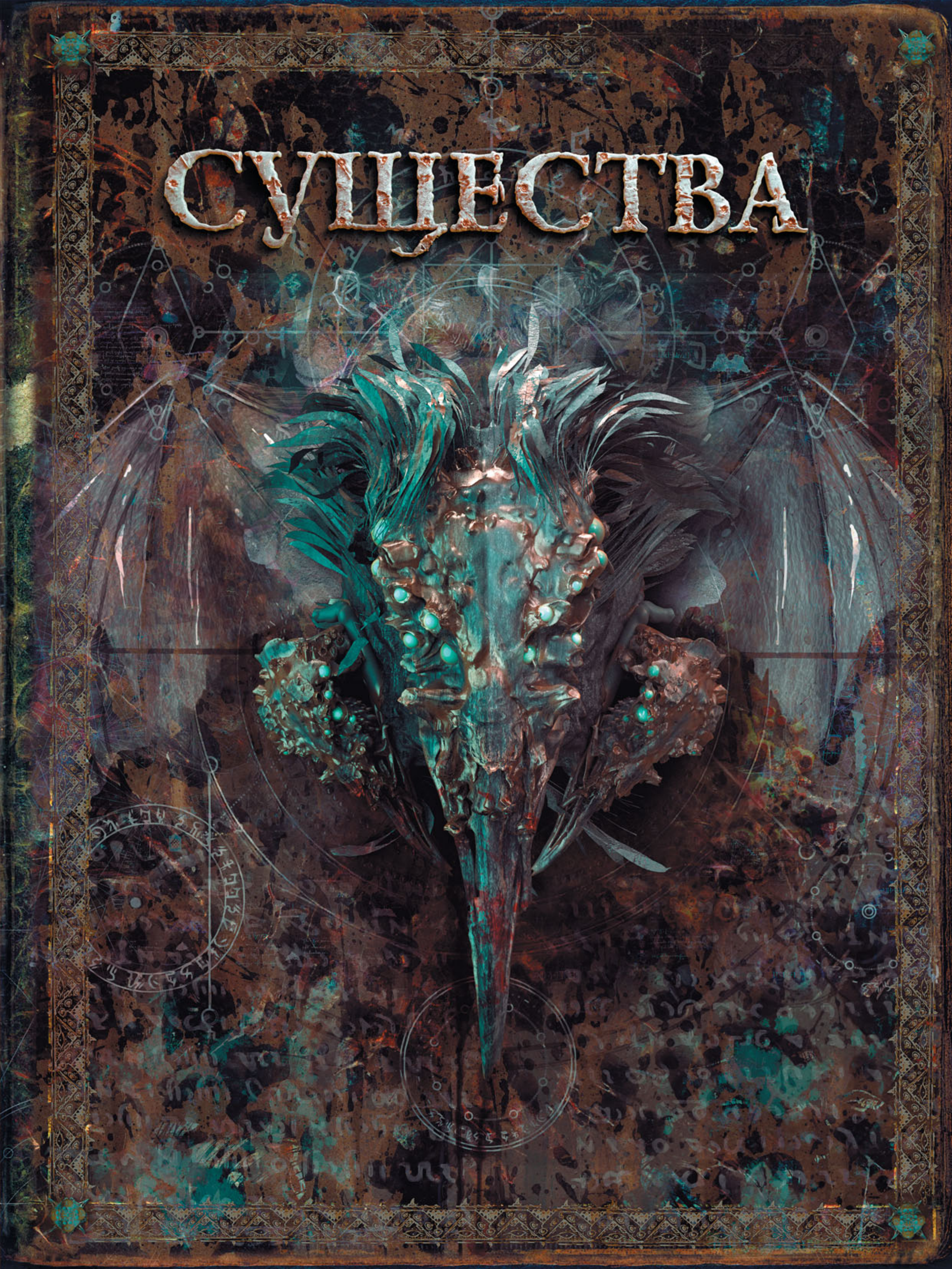
Еще в незапамятной древности жители планеты Йекуб овладели искусством межзвездных перемещений и заселили все миры своей галактики, попутно истребив расы, что попадались им на пути. Однако за пределы этих миров выбраться они не могли, поэтому изобрели особую технологию — хрустальные кубы, заряженные непостижимой энергией и создающие эфирные мосты, которые обеспечивали ментальную связь. Эти кубы йекубианцы запустили во множество иных миров. И едва к ним прикасался какой-нибудь представитель господствующей там расы, тут же происходил обмен разумов и сознание многоножки оказывалось в его теле, тогда как разум бедолаги переносился на Йекуб.

Один из таких кубов попал и на Землю 150 миллионов лет назад, когда здесь правила раса конусообразных выходцев с планеты Йит. К счастью, будучи разумнейшим видом из всех, что когда-либо населяли Землю, йитианцы не допустили вторжения обитателей Йекуба. Вот только с тех пор многоножки возненавидели нашу планету и продолжают запускать свои кубы в межзвездную бездну, надеясь, что когда-нибудь один из них угодит сюда вновь.

Впервые появляются в рассказе «Угроза извне» (The Challenge from Beyond, 1935), написанном «по кругу» пятеркой авторов — Кэтрин Мур, Абрахамом Мерритом, Г. Ф. Лавкрафтом, Робертом И. Говардом и Фрэнком Белнапом Лонгом. При этом червеобразную расу в повествование вводит Лавкрафт, а название ее родной планеты, Йекуб, появляется в блоке Роберта Говарда.






СУЩЕСТВА



Bholes/Dholes

«И не было ничего, кроме черноты и ужаса, и безмолвия, и костей...»
Г. Ф. Лавкрафт

В кромешной тьме у подножия Тока, что в долине Пнат, куда гули сбрасывают обглоданные ими кости, ползают и роют свои норы исполинские бхолы. Никому из людей не доводилось видеть их, и лишь невнятные слухи говорят, что о присутствии бхолов можно узнать по тихому шуршанию, которое они издают, когда движутся меж гор костей, да по липкому прикосновению чего-то скользкого и извивающегося в темноте.

Другие слухи утверждают, что бхолы похожи на белесых червей, которые, вырастая, достигают сотен футов и способны прогрызать норы даже между мирами, изъедая планеты, словно черви яблоко. И лишь заклинания из «Песнопений Бхолов» способны помочь ненадолго сдержать их, но они неведомы никому на Земле.



Бхолы впервые упоминаются в повести Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927), однако в последующих изданиях произведения Август Дерлет исправил их название на «дхолов». Позднее оригинальная орфография Лавкрафта была восстановлена С. Т. Джоши.



Бьякхи

Byakhee



«Из невообразимой черноты по ту сторону гангренозного сияния холодного пламени, из глубины Тартара, где таинственно и беззвучно сочилась маслянистая река, раздавалось ритмичное хлопанье крыльев орды прирученных гибридных крылатых тварей, коих не мог постичь твердый разум».

Г. Ф. Лавкрафт

Верные прислужники Хастура Невыразимого, эти крылатые странники всегда готовы явиться на зов и, пронизав пространство и время, перенести своих наездников промеж звезд и планет.

Тела бьякхи покрыты черной шерстью, а их крупные пленочные крылья говорят о схожести с летучими мышами. Но что отличает их вид от всех прочих крылатых существ — так это грозные железные клювы и адские глаза. И пусть по земле они передвигаются неуклюже — виной тому короткие перепончатые лапы, — зато в умении летать мало кто сумеет с ними сравниться!

Потому-то многие чародеи и культисты нередко используют их для перелетов в своих целях. Порой того, кто оказался в смертельной опасности в каком-нибудь недоступном человеческому воображению мире, только бьякхи и могут вызволить из беды.

Чтобы вызвать крылатого спутника, следует хлебнуть золотистого меда, напитка Старших Богов, сжать амулет, подуть в каменный свисток и произнести слова: «Йа! Йа! Хастур! Хастур кф'айак 'вулгтумм, вугтлаглн, вулгтмм! Ай! Ай! Хастур!» Тогда бьякхи явится к зовущему и, преодолев любую тьму и бесчисленные измерения, отвезет на своей могучей спине в безопасное место.

Впервые упоминаются в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Праздник» (The Festival, 1925), но название и подробное описание появляются только у Августа Дерлета в рассказах из сборника «След Ктулху» (The Trail of Cthulhu, 1962) — «Дом на Кервен-стрит» (The House on Curwen Street, 1944), «Следящий с небес» (The Watcher from the Sky, 1945) и «Хранитель ключа» (The Keeper of the Key, 1951).



Гасты

Ghasts

«Однако им следовало остерегаться большой пещеры рядом с кладбищем, ибо это зев подземелий Зин, где коварные гасты всегда поджидают тех обитателей верхней бездны, что приходят охотиться на них».
Г. Ф. Лавкрафт

Возле кладбища ужасных гугов, где высятся огромные монолиты надгробий, мрачно зияет черный вход в склепы Зин, в лабиринтах которых обитают ужасные гасты, не выносящие дневного света. В серых сумерках эти твари, грязные и уродливые, размером с небольшую лошадь, выбираются из укрытия и, подпрыгивая по-кенгуриному на своих лапах с тяжелыми острыми копытами, проворно передвигаются по лабиринтам. Их мерзкие морды вызывают отвращение своим сходством с человеческим лицом — лишенным лба, носа и других важных черт, но наделенным парой хищных красно-желтых глаз.

Несмотря на отсутствие носа, гасты обладают острым обонянием, благодаря чему в темноте хорошо чуют жертву, на которую без промедления нападают целыми стаями, нанося смертоносные удары копытами и вгрызаясь отвратительными зубами. Между собой гасты переговариваются при помощи кашляющих гортанных звуков, но при этом остаются примитивными настолько, что не отличают гулей от гугов и могут напасть даже на себе подобных.



Придуманы Г. Ф. Лавкрафтом для повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Гончие Тиндала

Hounds of Tindalos

«...Все зло Вселенной сосредоточено в их тощих голодных телах. Или, может быть, у них вовсе не было тел?.. За тот краткий миг, что я видел их, мне не удалось как следует их разглядеть, и я не могу сказать точно. Но я слышал, как они дышат. Я не могу это описать, но в тот момент я почувствовал их дыхание на своем лице. Они повернулись ко мне, и я с криком бросился бежать».

Фрэнк Белнап Лонг

За гранью физического мира, в нематериальном пространстве, скрыто множество опасностей для путешественников, дерзнувших ступить на скользкую тропу между измерениями. И горе тому, кого почуят гончие Тиндала.

Псовое название этих тварей не должно вводить в заблуждение: сходство материальных собак с гончими Тиндала заканчивается на исключительном умении идти по следу жертвы. В действительности эти создания не имеют физического тела.

Их голод не знает границ. Обнаружив добычу, посмевшую проникнуть в бездну вне времени и пространства, во владения бесплотных существ, призрачные гончие будут преследовать ее, используя способность проходить через углы. Именно углы и преломления в нашем мире могут послужить порталами для гончих Тиндала. Потому что угол — это всегда разрыв, прорыв пространства.

Утоляющих космический голод и преследующих жертв, этих тварей нельзя назвать злом в классическом его понимании. Они стоят вне этических понятий. В сферах их обитания нет ни морали, ни мыслей, ни правых, ни виноватых. Есть только чистота и грязь, проявляемые в бесплотной бездне через искривления и углы.

И в людях им нужны проявления искривлений — именно той чистоты, которая пробуждает в гончих Тиндала жуткий космический голод. Их проникновение в трехмерный мир сопровождается мерзким нестерпимым запахом, а на жертвах они оставляют странную голубоватую субстанцию, похожую на гной. Эта слизь является протоплазмой, которая доказывает, что гончие — бессмертные создания, что приходят из-за грани, где действуют иные законы.

Гончие Тиндала впервые появляются в одноименном рассказе Фрэнка Белнапа Лонга (The Hounds of Tindalos, 1929).





Гуги

Gugs

«Гуги, волосатые и гигантские, когда-то воздвигли каменные круги в этом лесу, где приносили странные жертвы Иным богам и ползучему хаосу Ньярлатхотепу, пока однажды ночью их кощунства не достигли ушей земных богов и их не изгнали в подземные пещеры».
Г. Ф. Лавкрафт

Подземелья под Зачарованным лесом населяют огромные гуги. Там они выстроили свой циклопический город, откуда на поверхность ведет лишь самое высокое строение — башня Кофа. Но гуги испытывают суеверный страх перед массивной каменной дверью с железным кольцом на ее вершине, а потому никогда не решаются открывать ее. Облик гугов поистине ужасен: их тела, покрытые черной шерстью, достигают шести метров в высоту, а мощные, почти в метр шириной, лапы раздваиваются в предплечье. Но самое отвратительное — это их головы, покрытые черной щетиной и огромные, словно бочки, с парой красноватых глаз, торчащих из-под костистых наростов и рассеченных снизу доверху вертикальной пастью, полной хищных желтоватых клыков.

Гуги безголосы и общаются при помощи жестов, а также обладают невероятно острым слухом. Благодаря этому они научились в полной темноте охотиться на мерзких гастов, которыми ограничивается их скудный рацион. Но и гасты, в свою очередь, охотятся на них ради пропитания, нападая стаями, пока те, наевшись, спят. Тела же убитых гугов, захороненные на кладбище близ их исполинского города, становятся добычей гулей, которым достаточно одного гигантского трупа, чтобы питаться на протяжении целого года.

Впервые появляются в повести Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Гули

Ghouls

«Фигуры эти редко имели полностью людской облик, но, как правило, обладали той или иной степенью человечности. Большинство хоть и стояли на двух ногах, но клонились вперед и слегка походили на собак, а кожа у многих словно была сделана из неприглядного вида резины».

Г. Ф. Лавкрафт

В затхлых подземельях, никогда не видевших солнечного света, живут твари до того отчужденные, что не поклоняются богам и не служат хозяевам, а имеют страсть лишь к мертвой плоти. С этой целью гули подкапывают человеческие кладбища и питаются из могил. Бытует мнение, что некогда эти создания сами были смертными и произошли от людей, которые стали поедать плоть себе подобных и со временем обрели столь отвратительный облик.

Гули, или упыри, являют собой нечто среднее между человеком и собакой: тела их сгорблены, морды вытянуты, на чешуйчатых лапах торчат острые когти. В темноте у них сверкают красные, налитые кровью глаза, а остроконечные уши, кажется, слышат каждый шорох. Нос же хоть и сплющен, но чует так же хорошо, как и у других обитателей земных недр. Неизменно копаясь в могилах, они производят впечатление самое отталкивающее: все в налипших комьях земли, с капающей со слюнявой пасти кровью…

Однако гули обитают не только на кладбищах: они также могут перемещаться между реальным миром и Страной Снов, используя магические туннели, расположенные глубоко под землей. Но что опаснее всего — они нападают на людей по ночам прямо в их домах! Особенно это касается тех, кто живет в старинных зданиях с подвалами, где часто устраивались колодцы и подземные ходы, которые будто бы ведут в никуда. Поднимаясь по ним, упыри иногда подменяют спящих в колыбелях детей: оставляют своих отвратительных отпрысков воспитываться у людей, а человечьих — забирают взамен, чтобы научить их питаться мертвой плотью!

Уходя корнями в арабский фольклор, глубоко почитаемый Лавкрафтом, в собственном творчестве писателя впервые появляются в рассказе «Модель Пикмана» (Pickman's Model, 1926), а затем подробно описываются в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Зуги

Zoogs

«На потаенных тропинках этой непроходимой чащи, где низкие толстоствольные дубы сплетают протянутые друг к другу ветви, а диковинные грибы на их стволах испускают таинственное сияние, обитают хитрые и необщительные зуги, которым ведомо много темных тайн...»
Г. Ф. Лавкрафт

Многочисленные норы и пустые стволы больших деревьев в Зачарованном лесу населяют маленькие серые существа, зовущиеся зугами. Хитрые и скрытные, они собираются у костров в чаще леса возле огромных серых камней и рассказывают о том, что им удалось узнать и повидать, когда, движимые любопытством, они прокрадываются незаметными тенями в расположенные у леса поселения людей.

Зуги также делают диковинное вино из древесного сока, который добывают из необычного дерева, выросшего из когда-то упавшего с Луны семечка. Самые старые и мудрые из этих существ хранят немало подслушанных тайн Сновидческого мира, и путешественник, выучивший их стрекочущий язык, может договориться с ними и многое узнать. Но ему следует быть осторожным: хоть зуги и питаются в основном древесными грибами, они не прочь полакомиться теми, кто забрел в их лес случайно ночью, будь то неосторожный ультарский кот или же человек.

Введены Г. Ф. Лавкрафтом в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Лунные твари

Moon-Beasts

«Завывание нечестивых флейт было отвратительным,
и он отдал бы все на свете, чтобы услышать человеческий голос,
но жабоподобные существа были немы, а рабы безмолвствовали».
Г. Ф. Лавкрафт

На обратной стороне Луны, всегда скрытой от земного мира, посреди поросших белесыми грибами полей и лесов из причудливых лунных деревьев, на омываемых маслянистыми водами берегах сонного моря разбросаны многочисленные поселения с низкими каменными домами и башнями, лишенными окон. Обитающие в них существа не нуждаются в свете, их безглазые морды оканчиваются клубком розоватых щупалец, а источающие смрад тела с серой склизкой кожей напоминают огромных жаб. Мерзко растягиваясь и сжимаясь, они шествуют в ночных процессиях и воздают почести Ньярлатхотепу, играя на резных флейтах, которые заменяют немым тварям голоса.

Некогда они прибыли на черных галерах в величественный город Саркоманд и поработили его сатироподобных жителей, вытеснив их на ледяное плато Ленг. В его предгорьях лунные жабы возвели каменный монастырь без окон, где на золотом троне восседает Верховный жрец Ньярлатхотепа — одна из серых тварей, закутанная в желтую шелковую мантию с красными символами. Играя на флейте и стуча в барабан, этот жрец прославляет Иных богов и заставляет сиять зловещий маяк на вершине монастыря, внушая ужас порабощенным обитателям долины.

Черные галеры также приходят в порты Дийлат-Лина, но лунные твари никогда не покидают их трюмов, используя купцов, скрывающих под вычурными одеждами свой сатироподобный облик. Они обменивают большие рубины на золото и чернокожих рабов. И участь последних незавидна — ведь серые жабы и их мерзкие слуги не прочь полакомиться человечиной, но прежде чем убить несчастных, они пытают и мучают их, наслаждаясь этим.

Впервые упоминаются в повести Г. Ф. Лавкрафта
«Сновидческие искания неведомого Кадата»
(The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Ночные призраки

Nightgaunts

«И самое ужасное, что они не проронили ни звука, ни смешка и даже не улыбнулись, ибо у них вместо лиц были лишь блеклые пятна. За все время полета они лишь беззвучно махали крыльями, крепко сжимали его и щекотали – ибо таковы повадки ночных призраков».
Г. Ф. Лавкрафт

Легендарная гора Нгранек на острове Ориаб имеет дурную славу, отчего лишь немногие набираются смелости подняться по ее склонам. Представляя собой потухший вулкан, Нгранек служит домом для крылатых и безликих чудовищ: здесь обитают ночные призраки. Они селятся на вершинах высоких гор и хребтов, в пещерах над бездонными пропастями.

И пещеры безмолвных ночных призраков воистину глубоки. Тоннели ведут к самым нижним областям Страны Снов, к Великой Бездне. Ночные призраки хватают неосторожных жертв мощными когтями и несут их туда на пожирание бхолам.

Их невозможно услышать; ночные призраки совершенно невозмутимы и даже лишены лиц. Их описывают как отвратительных тварей черного цвета с лоснящейся кожей, напоминающей китовую. Безликую голову венчают изогнутые внутрь рога. Перепончатые крылья бесшумны в полете, уродливые лапы цепки и проворны, а хвост – словно свистящий хлыст.

Шантаки, слуги Древних, опасаются могущественных ночных призраков. Поговаривают, что черные безликие твари служат седому богу Ноденсу, великому охотнику и Повелителю Бездны. Ночные призраки также связаны давней дружбой с гулями из Страны Снов – понимают их речь, выполняют просьбы и поручения и даже сражаются на их стороне.

Играют важную роль в повести Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927). Также появляются в стихотворении «Ночные призраки» (Night-Gaunts, 1930) из цикла «Грибы с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1930).



Шантаки

Shantaks

«Крылатые жужжащие твари с каждым мгновением становились все больше и больше, и путешественник понял, что его блуждания приблизились к концу. То были не птицы и не летучие мыши, известные в земном мире либо в мире снов, ибо они были крупнее слонов и их головы походили на лошадиные. И Картер понял, что это и есть печально знаменитые птицы шантак, и теперь уже перестал удивляться тому, что адские стражники и безымянные часовые заставляли людей сторониться северной скалистой пустыни».

Г. Ф. Лавкрафт

Страна Снов полна страшных и причудливых тварей, и даже в горных хребтах, отделяющих плато Ленг от остального мира, обитают жуткие крылатые создания – шантаки. Часто их называют птицами, но это не совсем верно. Тело шантаков покрыто не перьями, а чешуей, что указывает на их сходство с рептилиями.

Шантаки опасаются слуг Ноденса – ночных призраков, и служат Древним – Ньярлатхотепу и Хастуру. Известно, что они обладают собственным языком, а значит, разумны и способны понимать других. Более того, их языком владеют слуги Древних из числа людей, которые используют этих жутких существ для передвижения.

Шантаки имеют ярко выраженные особенности. Во-первых, их голова напоминает лошадиную. Во-вторых, шантаки умеют путешествовать между мирами. В-третьих, они служат охранниками страшного плато Ленг.

Известно также, что Рэндольф Картер, разыскивавший Кадат в мире Снов, повстречал там шантаков и даже путешествовал с их помощью.

Введены Г. Ф. Лавкрафтом в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



Шогготы

Shoggoths

«Эти вязкие массы, без сомнения, были тем, что Абдул Аль-Хазред называл в своем ужасном «Некрономиконе» шогготами. Но Безумный араб даже не смел намекать на то, что они когда-либо существовали на Земле, лишь в грезах тех, кто жевал травы, содержащие алкалоиды».
Г. Ф. Лавкрафт

Бесформенные, состоящие из черной пузырящейся протоплазмы с радужными переливами, эти жуткие существа были созданы прибывшей миллионы лет назад на покрытую океаном Землю расой Старцев. Под их гипнотическим внушением шогготы были способны менять свою форму и объем, сжиматься в плотные пятиметровые шары или образовывать временные конечности и органы. Эти безвольные рабы обладали огромной силой и долгое время использовались на самых тяжелых работах при возведении циклопических городов звездоголовой расы. Но со временем шогготы развили в себе слабые зачатки разума, позволившие им не просто исполнять приказы с удивительной быстротой, но самовольно изменять тела и подражать мелодичным голосам хозяев.

Размножавшиеся делением, шогготы становились все умнее и непокорнее. Они начали нападать на Старцев и вынудили их развязать войну на истребление. При помощи особого оружия, вызывавшего нарушения на молекулярном уровне, Старцы победили шогготов и подчинили их своей воле. Но покорность последних оказалась обманчива: чем больше в ходе истории деградировала и отступала цивилизация Старцев, тем сильнее развивались и наступали шогготы. Со временем они стали способны не только противостоять прежним хозяевам с новой силой, но и вовсе занять их место. До сих пор в самом сердце Антарктики, где сохранились скованные вечными льдами города Старцев, разносятся трубные завывания, подражающие голосам их исчезнувших жителей: «Текели-ли! Текели-ли!»

Впервые упоминаются в XX сонете из цикла Г. Ф. Лавкрафта «Грибы с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1930), а затем подробно описываются в повести «Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931).



Алфавитный указатель (А-Я)

Алфавитный указатель (A-Z)

Первоисточники (список текстов):

«Пастух Гаита» (Haïta The Shepherd, 1891) — авт. Амброз Бирс:
Хастур

«Король в желтом» (The King in Yellow, 1895) — авт. Роберт Чемберс:
Хастур

«Дагон» (Dagon, 1919) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Дагон

«Рок, покаравший Сарнат» (The Doom That Came to Sarnath, 1919) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Бокруг

«Ньярлатхотеп» (Nyarlathotep, 1920) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Ньярлатхотеп

«Безымянный город» (The Nameless City, 1921) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Обитатели Безымянного города

«Азатот» (Azathoth, 1922) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Азатот

«Праздник» (The Festival, 1925) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Бьякхи

«Модель Пикмана» (Pickman's Model, 1926) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Гули

«Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu, 1926)— авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Ктулху

«Загадочный дом на туманном утесе» (The Strange High House in the Mist, 1926) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Ноденс

«Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Азатот
Ноденс
Ньярлатхотеп
Люди Ленга
Бхолы
Гасты
Гуги
Гули
Зуги
Лунные твари
Ночные призраки
Шантаки

«Случай Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward, 1927) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Йог-Сотот

«Последний опыт» (The Last Test, 1927) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Адольф де Кастро:
Шуб-Ниггурат

«Ужас Данвича» (The Dunwich Horror, 1928) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Йог-Сотот

«Проклятие Йига» (The Curse of Yig, 1928) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Зелия Бишоп:
Йиг

«Гончие Тиндала» (The Hounds of Tindalos, 1929) — авт. Фрэнк Белнап Лонг:
Гончие Тиндала

«Рассказ Сатампры Зейроса» (The Tale of Satampra Zeiros, 1929) — авт. Кларк Эштон Смит:
Тсатоггуа

«Грибы с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1929) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Ми-го
Ночные призраки
Шогготы

«Курган» (The Mound, 1930) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Зелия Бишоп:
Тсатоггуа
Шуб-Ниггурат
Народ К'ньяна

«Шепчущий во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1930) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Шуб-Ниггурат
Ми-го

«Морок над Инсмутом» (The Shadow over Innsmouth, 1931) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Глубоководные

«Ужас с холмов» (The Horror from the Hills, 1931) — авт. Фрэнк Белнап Лонг:
Чагнар Фагн

«Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Старцы
Шогготы

«Сны в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Азатот
Ньярлатхотеп
Старцы

«Ужас в музее» (The Horror in the Museum, 1932) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Хэйзел Хилд:
Ран-Тегот

«Уббо-Сатла» (Ubbo-Sathla, 1932) — авт. Кларк Эштон Смит:
Уббо-Сатла

«Повелитель иллюзий» (The Lord of Illusion, 1932) — авт. Эдгар Хоффман Прайс:
Умр ат-Тавиль

«Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Эдгар Хоффман Прайс:
Йог-Сотот
Умр ат-Тавиль
Обитатели Йадитта

«Семь испытаний» (The Seven Geases, 1934) — авт. Кларк Эштон Смит:
Абот

«Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт:
Великая раса Йит
Летающие полипы
Старцы

«Звездный бродяга» (The Shambler from the Stars, 1935) — авт. Роберт Блох:
Бьятис

«Вне времени» (Out of the Aeons, 1935) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Хэйзел Хилд:
Гатаноа

«Угроза извне» (The Challenge from Beyond, 1935) — авт. Кэтрин Мур, Абрахам Меррит, Говард Филлипс Лавкрафт, Роберт И. Говард, Фрэнк Белнап Лонг:
Существа с Йекуба

«Возвращение Хастура» (The Return of Hastur, 1939) — авт. Август Дерлет:
Хастур

«Итакуа» (Ithaqua, 1941) — авт. Август Дерлет:
Итакуа

«Дом на Кервен-стрит» (The House on Curwen Street, 1944) — авт. Август Дерлет:
Ктугха
Бьякхи

«Живущий-во-Тьме» (The Dweller in Darkness, 1944) — авт. Август Дерлет:
Ктугха

«Следящий с небес» (The Watcher from the Sky, 1945) — авт. Август Дерлет:
Бьякхи

«Хранитель ключа» (The Keeper of the Key, 1951) — авт. Август Дерлет:
Обитатели Безымянного города
Бьякхи

«Окно в мансарде» (The Gable Window, 1957) — авт. Август Дерлет:
Хастур

«Разрывающий завесы» (The Render of the Veils, 1964) — авт. Рэмси Кэмпбелл:
Даолот

«Обитатель озера» (The Inhabitant of the Lake, 1964) — авт. Рэмси Кэмпбелл:
Глааки

«Комната в замке» (The Room in the Castle, 1964) — авт. Рэмси Кэмпбелл:
Бьятис

«Цементные стены» (Cement Surroundings, 1969) — авт. Брайан Ламли:
Шудде М'элл

«Из бездны — с Суртсеем» (Rising With Surtsey, 1971) — авт. Брайан Ламли:
Бугг-Шаш

«Демонический» (Demoniacal, 1972) — авт. Дэвид Саттон:
Бугг-Шаш

«Под торфяниками» (Beneath the Moors, 1974) — авт. Брайан Ламли:
Бокруг

«Поцелуй Бугг-Шаша» (The Kiss of Bugg-Shash, 1978) — авт. Брайан Ламли:
Бугг-Шаш

Список иллюстраций

Александр Соломин:

Дмитрий Калиниченко:

Список статей

Алексей Лотерман:

Артем Агеев:

Юрий Купцов:

Об авторах

Над книгой работали:

М. С. Парфенов

Писатель, редактор, исследователь и популяризатор жанра ужасов и мистики. Истовый адепт секты любителей ужасного. Создатель серии «Самая страшная книга», сайтов «Зона Ужасов» и «DARKER», автор книги «Зона ужаса», автор и составитель многочисленных антологий. Журналист, публицист, консультант и эксперт — Парфенова можно сравнить с пауком, сидящим в центре сплетенной им паутины, нити которой простираются во все области, так или иначе связанные с хоррором.

Артем Агеев

Главный редактор онлайн-журнала DARKER (darkermagazine.ru), ведущего русскоязычного издания о жанре ужасов. Переводчик, работавший над книгами таких авторов, как Роберт И. Говард, Терри Пратчетт, Ким Стэнли Робинсон и другие. С творчеством Г. Ф. Лавкрафта познакомился сравнительно поздно — в студенчестве, зато очень скоро провозгласил мечтателя из Провиденса своим любимым писателем. В настоящее время ожидает пробуждения Ктулху, живя в Симферополе.

Алексей Лотерман

Поклонник и исследователь творчества Г. Ф. Лавкрафта с 2003 года. Начинал как автор прозы в жанре Мифов Ктулху, написав рассказы «Из глубин Лох-Несса», «Последний опыт Ашера», «Зеленый дракон» и другие. Затем переключился на статьи о жизни и творчестве Лавкрафта, опубликовав, среди прочего, «Пророчество Аль-Хазреда», «Абдул Аль-Хазред: Арабский кошмар», «Масонский след Лавкрафта». Участие в работе над настоящей книгой счёл личным вкладом в развитие отечественной лавкрафтианы.

Блог - http://www.diary.ru/~Lotermann

Алексей Провоторов

Писатель в жанрах хоррора и тёмного фэнтези, обладатель гран-при премии «Рукопись Года», художник тёмной стороны, иллюстратор обложек серии «Самая страшная книга» и не только. Родился в один день с Г. Ф. Лавкрафтом. Обитает на древних холмах, правда, не Провиденса, а Путивля.

Александр Соломин

Художник. Идеи картин черпает из литературы, а стиль и атмосферу подсматривает в работах именитых художников. Сам выделяет четыре основных ориентира для своего творчества. В изобразительном искусстве — Здислав Бексинский и Ханс Гигер, в литературе — Клайв Баркер и Говард Лавкрафт. Дух произведений писателя из Провиденса, прямо или косвенно, обитает во всех картинах Александра. Проиллюстрировал несколько жанровых книг.

Дмитрий Калиниченко

2Д-художник и графический дизайнер, работающий в IT-сфере и игровой индустрии, где занимается разработкой казуальных игр и мобильных приложений. Рисованием увлекается с детства, и с возрастом обычное хобби стало частью его жизни. Фантазию регулярно подпитывает страницами великих писателей, холстами художников и лентами кинорежиссеров.

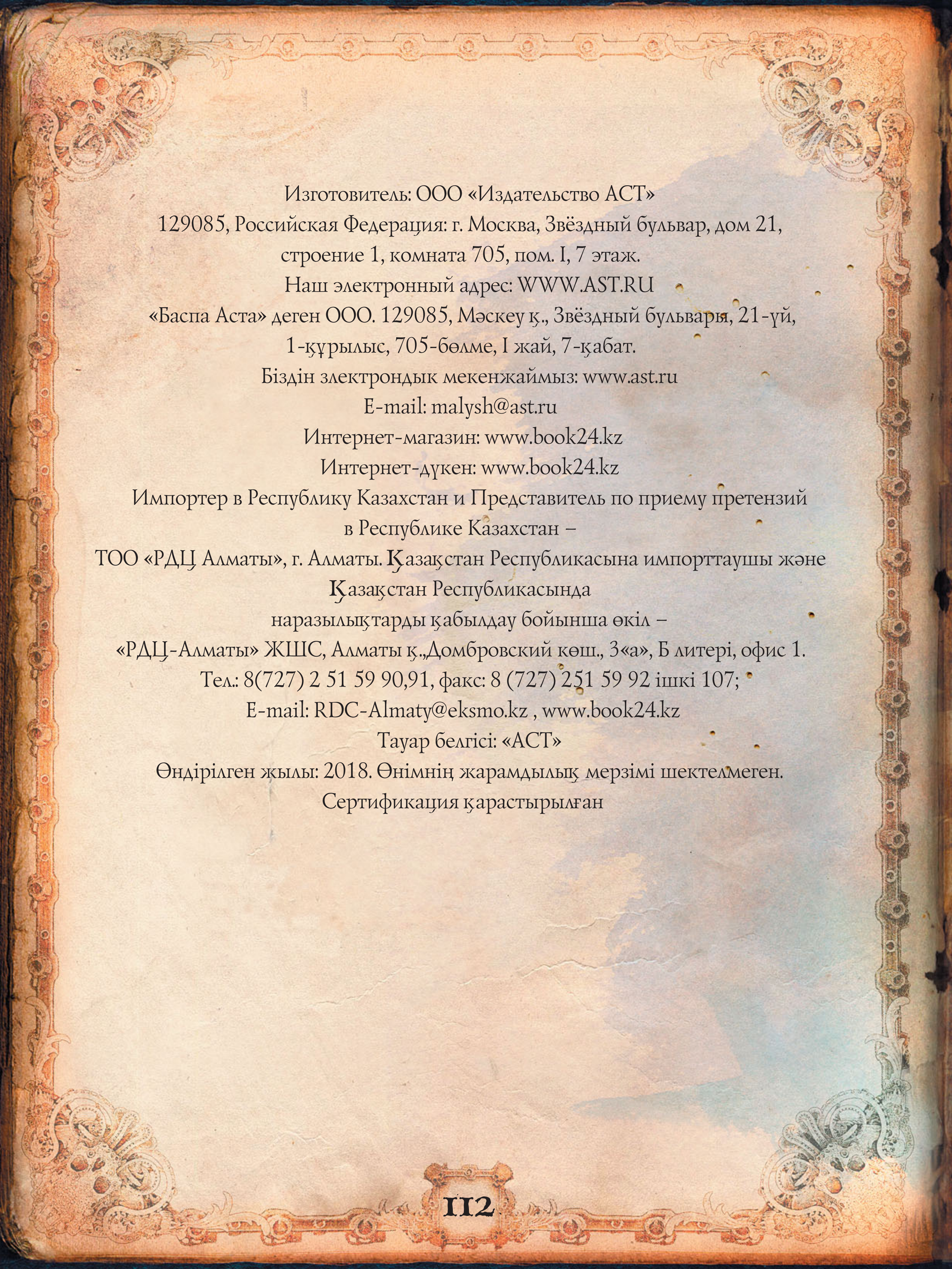
Литературно художественное издание
әдеби-көркемдік баспа
Для широкого круга читателей
16+
Серия «Самая страшная книга (подарочная)»

МИРЫ Говарда Филлипса Лавкрафта Иллюстрированная энциклопедия

Иллюстрированная энциклопедия
Авторы текста:
Артем Агеев, Юрий Купцов, Алексей Лотерман, Парфенов М. С.
Иллюстраторы:
Александр Соломин, Дмитрий Калиниченко, Алексей Провоторов
Ведущий редактор *Ирина Епифанова*
Художественный редактор *Юлия Межова*
Технический редактор *Валентина Беляева*
Компьютерная верстка *Натальи Шлёминой*
Корректор *Валентина Леснова*

Подписано в печать 28.12.2018.
Формат 60х84 1/8. Усл. печ. л. 13,02.
Печать офсетная. Бумага мелованная. Гарнитура Lazurski
Тираж экз. Заказ
Изготовлено в 2019 г.
Произведено в Российской Федерации

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 – книги, брошюры печатные. Книжная продукция – ТР ТС 007/2011



Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, Российская Федерация: г. Москва, Звёздный бульвар, дом 21,
строение 1, комната 705, пом. I, 7 этаж.
Наш электронный адрес: WWW.AST.RU
«Баспа Аста» деген ООО. 129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй,
1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат.
Біздін электрондык мекенжаймыз: www.ast.ru
E-mail: malysh@ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан и Представитель по приему претензий
в Республике Казахстан –
ТОО «РДЦ Алматы», г. Алматы. Қазақстан Республикасына импорттаушы және
Қазақстан Республикасында
наразылықтарды қабылдау бойынша өкіл –
«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ.,Домбровский көш., 3«а», Б литері, офис 1.
Тел.: 8(727) 2 51 59 90,91, факс: 8 (727) 251 59 92 ішкі 107;
E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz , www.book24.kz
Тауар белгісі: «АСТ»
Өндірілген жылы: 2018. Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация қарастырылған



Это первая попытка русскоязычных
исследователей обобщить и представить
на суд читателей сведения о Божествах,
Расах и Созданиях, порожденных плодовитой фантазией
Говарда Филлипса Лавкрафта и его последователей — таких,
как Брайан Ламли, Роберт И. Говард, Август Дерлет и другие.
В работе над книгой принимали участие писатели,
редакторы, художники и специалисты
по творчеству Лавкрафта, что позволило сделать сей труд
максимально точным, аккуратным и близким как букве,
так и духу литературных первоисточников.
Издание представляет собой богато иллюстрированный
справочник по Пантеону и Бестиарию Лавкрафта
с указанием названий, имен, произведений и авторов
и будет интересно и полезно для всех,
кто всерьез интересуется «Мифами Ктулху»
и дерзает погрузиться в пучины
Космического Ужаса глубже,
чем когда-либо прежде.

ISBN 978-5-17-113621-5
9 785171 136215